Año II Número 16 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Conoce todo sobre la nueva MEGA DRIVE 32X



Los mejores trucos para Master System y Game Gear



¡¡Primera Preview!!

SUPER STREET FIGHTER II

40 MEGAS DE ACCIÓN

GAME GEAR

¡MONTATE

GAME GEAR

Game

Unitros

¡LO en COLORES!



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



LA LEY DEL MAS FUERTE



SUMARIO

6 BUZÓN TODOSEGA

8 NOTICIAS

14 MEGA DRIVE 32X

Este mes tenemos algo más que una imagen: las especificaciones técnicas y los primeros juegos para la futura 32 bits.

18 LOCOS POR EL CD

20 WORK IN PROGRESS

Tenemos datos sobre el nuevo trabajo de EA: «Urban Strike». Codemasters, además, nos traerá «Psycho Pinball».

14 PREVIEW

Parece que el verano viene de todo punto interesante. Tenemos información acerca de lo que será el mayor éxito de Sega para Mega Drive: un «Super Street Fighter II» con 40 Megas. Así mismo, os contamos cosas sobre «Shining Force II».

32 NOVEDADES

Llega el verano, y con él la tradicional sequía. ¿Que por qué te contamos esto? Es muy fácil, podrás observar que la misma sequía se repite en la lista de novedades de este mes. Sin embargo, tenemos que reconocer que lo que hay es de muy buena calidad y promete ser interesante.



FIFA SOCCER 34
ECCO THE DOLPHIN 38
THE CHAOS ENGINE 40
MORTAL KOMBAT 42
CAESAR´S PALACE 46

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefe de Sección:
Oscar del Moral
Redacción:
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
Javier Abad Martínez,
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

Año 2 - Nº 16 Julio 1994

48 LO MAS SEGA

50 ARCADE ZONE

Vuelve el interés por los arcades. «Wing War» será el encargado de darle nueva vida al género más tradicional.

52 SEGA & ROL

Continuamos con nuestros reportajes sobre los Juegos de Rol. Este mes hacemos un repaso a los diferentes tipos de Juegos de Rol que existen.

56 MR.Q

GUÍAS DE TRUCOS

SONIC 3 62

ROBOCOP VS TERMINATOR 68



Ya es la tercera vez que Mega Drive ve a la mascota de Sega. Esta vez parece que la cosa se ha complicado aún más, pero tenemos el remedio para vuestro problema. También tenemos la cura para la Master y el metálico policía.

70 TRUCOS

74 GRAFITTI

78 ESPECIAL TRUCOS

Completamos el especial de trucos que iniciamos el mes pasado. Es el turno para Master System y Game Gear.

82 SEGUNDA MANO

SEGA, ¡OTRA VEZ!

Mes tras mes, Sega sigue demostrando el porqué de su liderazgo en el sector videojuegos. No hay número de TodoSega en el que no tengamos que desvelaros su última sorpresa. Hace tres números os hablabamos del Multi Mega; en un TodoSega posterior os ofrecíamos la primicia del sistema de 32 bits de Sega. El mes pasado la culpa la tuvieron «Virtua Racing» y «World Cup USA ´94». Hoy, vuelve a ser noticia por «Super Street Fighter II», una nueva versión del ya clásico juego de lucha para Mega Drive. Con sus 40 Megas -todo un record para Mega Drive- hemos podido comprobar que superará de forma muy amplia a sus posibles competidores.

Pero la cosa no se queda ahí, tenemos la primera foto oficial del nuevo vástago de la factoría Sega, junto con sus impresionantes características técnicas. Además, también te adelantamos la primera oleada de juegos de lo que va a ser, posiblemente, la consola más deseada por los jugones del planeta.

Ya sabéis, si queréis estar al día, TodoSega es vuestra fuente de información.



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Violencia gratuita

¿Quiénes son las personas que ven las películas de muertes y asesinatos que tanta audiencia tienen en televisión? A mi me parece que son las mismas que luego retiran juegos de consolas como «Mortal Kombat», que se caracteriza por sus sangrientas escenas y mortales fatalities. Esas personas deberían prohibir primero las películas de miedo y violencia, y después los juegos (es más justo).

Por cierto, una sugerencia, ¿por qué no una sección para juegos que ya han salido? Así no solo pensaremos en novedades caras y con más de 16 megas, sino también en otros juegos que tal vez merezcan la pena y por no verlos en ningún sistio no llegamos a conocerlos.

✉ **Fabián Vidal de La Fuente, Madrid**

En contra de Mr. Q

No estoy de acuerdo con Mr. Q cuando dice que el Street Fighter II es bastante mejor que el Eternal Champions (nº 15). ¡El juego de Sega es muy superior (incluso apartando gustos)!. Yo he tenido lo dos y no me quedan dudas de ninguna clase.

✉ **Julián Ropero Gil, Moguer ((Huelva)**

Malas fotos, malos juegos

Os ruego que nunca cambiéis la calidad de las fotografías que hacéis de los videojuegos, pues influyen mucho a la hora de comprar la revista. Si la calidad de las fotos es mala, puede parecer que el juego es malo.

Podríais ampliar (hablando de otro tema) el número de páginas de Mister Q, os aseguro que es la sección más leída por todas las personas que conozco que compran vuestra revista.

Por último, podríais abrir una nueva sección sobre los problemas que tengan los consoleros, dándoles la posible solución. Por ejemplo, tengo un Mega CD y mi problema es que en la ciudad en que vivo no venden CDs de Sega.

✉ **Diego del Mazo, Talavera de la Reina**

¿Y «Dragon´s Lair»?

Soy un gran aficionado a los videojuegos y por ello cada mes compro vuestra revista. Hace un par de meses publicásteis una novedad sobre «Dragon´s Lair» para CD. Pues bien, no lo encuentro en ningún establecimiento. Quisiera saber si algún día lo van a sacar o tendré que seguir conformándome con verlo en las revistas.

✉ **Nicolas Pascual, Basauri (Vizcaya)**

Buzón sí, Tribuna no

¡Chachi! ya iba siendo hora de que alguien sacara una "Tribuna abierta" para poder opinar sobre lo que uno quisiera. Compro muchas revistas y TodoSega me parece la más completa. Pero para ser "perfeccionista" he de deciros que las puntuaciones que dáis a los juegos son muy altas. ¿Por qué puntuáis con un 67 a un juego malo (por ejemplo), cuando no se merece ni siquiera un 20?

También me gustaría que sacaráis un "Especial Hardware" en algún número de vuestra revista, con todas las características de cada una de las consolas Sega y sus accesorios.

Las secciones que más me gustan son aquellas en las que habláis, la mayoría de las veces en primicia, sobre los nuevos formatos que puedan o vayan a ver la luz. Esas secciones deberían ser más largas y repletas de datos técnicos.

Por último, quisiera felicitar la labor de Sega España por haber conseguido mantener el precio de los cartuchos. Lo que han hecho con «Virtua Racing» es una verdadera maravilla. Gracias también a vosotros por haberlo hecho posible.

✉ **Oskar Irmler, Cizur Mayor (Navarra)**

Más páginas

¿Por qué no ampliáis vuestro número de páginas? ¿Por qué no superáis vuestro record de 138 páginas en el número 10?

Os propongo hacer un especial coleccionable de los juegos de lucha para Mega Drive: con todos los luchadores y fotografías de sus golpes especiales, las puntuaciones, la opinión y un comentario.

Por último, para terminar, seguid ampliando la cantidad de secciones.

✉ **Alejandro Sangüesa Minaev, Zaragoza**

Quejas variadas

Tengo un par de quejas sobre vuestra revista: ¿Por qué recalcáis tanto el modo versus de «Streets Of Rage 3», diciendo que el «S.O.R. 2» no lo tenía? Eso es falso, al menos el mío lo tiene. Y respondo además a un chaval que decía que el «S.O.R. 2» es imposible en el nivel "Mania", me lo he pasado con 3 vidas y sin continues.

Habláis de que la Mega Drive 2 no ha salido en España, cuando yo la he visto en la calle en un pack con el juego «Aladdin»

No estoy de acuerdo con vosotros al poner a «S.F.II» detrás de «Eternal Champions», ¿por qué es así?. «S.F.II» es mucho mejor.

✉ **Alfonso Franganillo Sierra, Madrid**

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JUEGO

MEGA-CD

¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego?. Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!!. ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Banda sonora de lectura digital Q-SOUND!. ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360° que no podrás explicarte!. Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits?. Muy pronto SEGA te dará la respuesta.



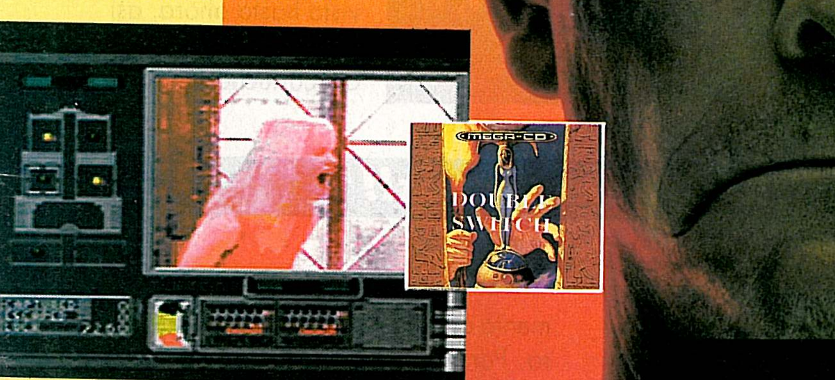
YUMEMI MISTERY MANSION
Una aventura de rol interactiva tras las escalofriantes puertas del misterio. ¡Salva a tu preciosa hermana de ser convertida en alma errante!.



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



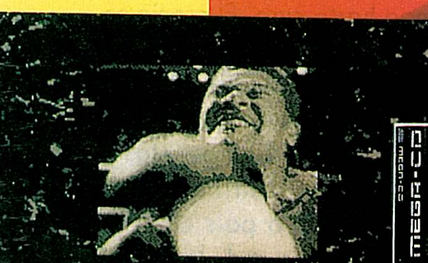
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por ti!.



DOUBLE SWITCH
Un ser diabólico se ha empeñado en amargarle la vida a Eddie. ¿Vas a dejarle solo en la casa maldita?.



PRIZE FIGHTER
Salta al ring y lanza los puños contra un rival de carne y hueso. Esto va en serio. ¡Tan real que puede dejarte K.O!.





TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: MEGA DRIVE

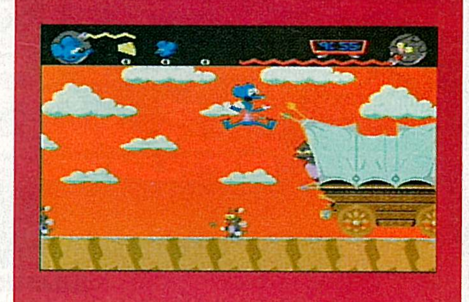


Próximamente en Mega Drive

ITCHY & SCRATCHY



La serie de dibujos animados de televisión "Los Simpson", sigue dando buenos argumentos para realizar cartuchos. En esta ocasión los agraciados han sido Itchy & Scratch. Tan peculiares protagonistas se merecían un juego desenfadado y divertido, y acclaim parece dispuesta a complacer a todos sus seguidores.



De la TV a la consola

POWER RANGERS

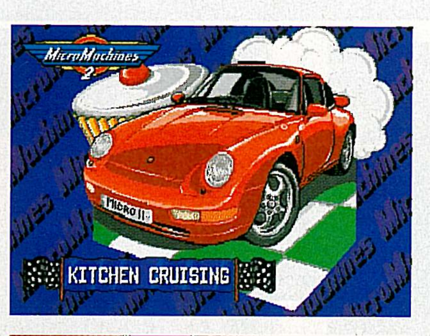
Ya los tenemos en la televisión y en los grandes almacenes de juguetes. Ahora le llega el turno a las consolas. Pronto asistiremos a las llegadas de las versiones Mega Drive y Game Gear de la serie de TV con más éxito al otro lado del charco. Próximamente tendremos más noticias, así que atentos a estas páginas.

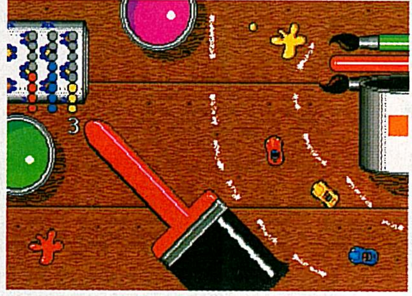
Segunda parte del título más original de Codemasters

LARGA VIDA A LOS MICRO MACHINES



Tendremos que esperar al mes de enero del 95, pero podemos decir que sí que llegarán a nuestro país y que los veréis en vuestra consola, por algo su primera parte fue unos de los cartuchos más vendidos. La noticia surgió en el pasado ECTS y así lo reflejamos en su día en el reportaje correspondiente a la feria londinense., pero tenemos nuevas noticias y unas interesantes pantallas.





Entre las novedades destacar la incorporación del dispositivo J-Cart de Codemasters, que permitirá que seáis cuatro los que disfrutéis de estas locas carreras. Otra de las novedades será un modo nuevo y totalmente diferente a lo visto hasta ahora, así como los 16 megas del cartucho.

¡¡Arriba las manos!!

DISPAROS VIRTUALES

La realidad virtual cada día es menos ciencia-ficción. Al menos eso es lo que Sega se empeña en hacernos creer con lanzamientos como "Lock-on".

Tan futurista aparato consiste en una pistola emisora de infrarrojos que actúa sobre una unidad receptora en forma de visera. El alcance efectivo de la pistola es de unos 40 metros y cuenta con una función de localización (Lock-on) que permite conocer en todo momento cuando se tiene un objetivo a tiro. Por otro lado, la visera receptora cuanta con un marcador de impactos que registra cada uno de los disparos que sobre ella se efectuen y avisa cuando este llega hasta cero. El precio estimado del pack (compuesto de pistola y visera), oscilará entre las 5.000 y las 8.500 pesetas y será distribuido en nuestro país a través de la red de comercialización de juguetes de Bandai.



II CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS SEGA

Desde el 17 de junio hasta el 2 de julio, los centros de El Corte Inglés ofrecen la oportunidad de participar en el 2º campeonato nacional de videojuegos Sega. Este año, el único requisito indispensable



para participar es pasarse por estos centros comerciales. Para esta edición se ha elegido el título más rápido de Sega: «Virtua Racing». Si quieres ganar, tendrás que demostrar que eres el mejor piloto; marca el mejor tiempo en cinco vueltas y el título será tuyo.

La sorpresa de Activision

REX

Parecía que la veda del dinosaurio ya se había cerrado, pero pronto veremos a Rex, un gracioso tiranosaurio que utiliza un patinete como medio de locomoción. De Activisón también nos llegará «Pitfall, The Mayan Adventure».



INVESTIGACION DE VIDEOJUEGOS

El mes pasado publicamos un cupón en esta sección de noticias. Unos profesionales estaban efectuando un estudio sobre los videojuego y necesitaban conocer algunos datos acerca de vuestro pasatiempo favorito. Este es el resultado del sorteo que se efectuó entre todos los que enviasteis el anteriormente citado cupón.

Ganadores de un Multi Mega:

Jesús Reinoso Pérez. Lleida
José Mª Reina Miranda, Sevilla

Ganadores de un juego Sega:

Mallol Nolla Roig, Tarragona
Mª Jesús Díaz Cereceda, La Rioja
Ricardo Navarro Sancho, Barcelona
Jesús Mª González Arroyo, Burgos
Miguel Angel Pérez Gutierrez, Málaga
Luis García Giral, Cádiz
José Ignacio Montero González, Madrid
Fco Javier Soriano Defez, Valencia
Gorka Saez Fuentes, Vizcaya
Iván Núñez Vázquez, Pontevedra

SEGA FLASHES

"ASTERIX"



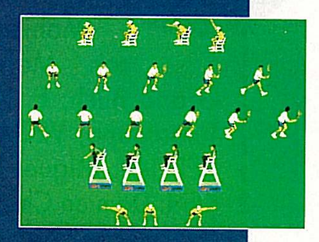
Acabo la invasión de los romanos, pero no las aventuras de este legendario galo. Preparado para volver a su Mega Drive querida, parece que los romanos han vuelto a cansarle y quiere acabar con ellos de una vez por todas. Lo traerá Sega,. pero no sabemos cuándo.

"DEMOLITION MAN"



Tras el relativo éxito conseguido por la película, Virgin ha puesto a sus equipos de programación a trabajar sobre una versión de ésta para Mega Drive. De forma totalmente plataformera, habrá que ayudar a "Sly" a salvar su pellejo y buscar al terrorista de moda en el futuro.

"EA SPORT TENNIS"



Electronic Arts ha probado casi todos los deportes, y ahora es el turno para e tenis. Próximamente, veremos el nuevo cartucho de la serie Sportss. Promete ser diferente a los de la competencia y totalmente espectacular. Esperamos tener más noticias para el próximo número.

"SKELETON CREW"



Core Design no para. Sus cuarteles no dejan de programar y desarrollar nuevos títulos para las plataformas Sega. Este es un arcade espacial en el que hay que controlar a un grupo de guerreros. Pero poco más os podemos decir, aún está en la fase de programación.





Reparto de lujo

S. FIGHTER II AL CELULOIDE

Ya sabemos que esta no es un revista de cine, pero estaréis de acuerdo con nosotros en que "Street Fighter The movie" tampoco es una película más para los aficionados a las consolas. Precisamente porque sabemos que este tema os interesa, nos hemos "movido" como nunca para poder ofreceros el reparto. Seguro que a más de uno se le va a hacer la boca agua.



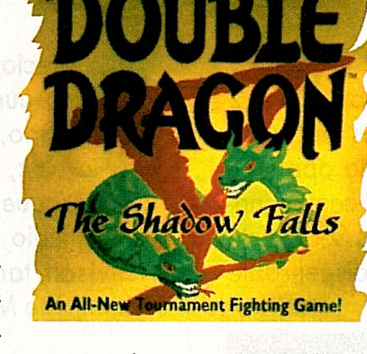
CORONEL GUILE: Jean Claude Van Damme (Soldado Universal); BISON: Raul Julia (La Familia Addams); CHUN LI: Ming Na Wen (El Club de la Buena Estrella); SAGAT: Wes Studi (El Ultimo Mohicano); RYU: Byron Mann; BALROG: Grand Bush; E. HONDA: Peter Tuiasosopo; VEGA: Richard Jay; DEE JAY: Miguel Nuñez; KEN: Damien Chappa; DHALSIM: Roshan Seth; CAMMY: Kylie Minogue (Cantante Pop y actriz australiana); T. HAWK: Gregg Rainwater.



Zangiev, Blanka y Feilong aún no tienen actor, pero TodoSega lo sabrá muy pronto.

Nueva versión del clásico de Tradewest

DOUBLE DRAGON V



Tradewest ha anunciado el próximo lanzamiento (en los Estados Unidos) de «Double Dragon V» para Mega Drive. Entre las novedades destacar los nuevos modos de juego, 12 personajes y 12 nuevos escenarios, además de incorporar una función para ver los escenarios en una peculiar vista aérea. Mantiene la opción para dos jugadores simultáneos, una constante a lo largo de toda la serie. A todo esto hay que sumar la inclusión de 15 tipos diferentes tipos de música, ¡en estéreo o mono! Aunque no es habitual en un juego de lucha, incluye unas pantallas entre combates con información sobre el desarrollo del mismo. Un completo juego de lucha, que no sabemos si será distribuido en nuestro país.





El clásico Disney llega a Mega Drive

EL LIBRO DE LA SELVA

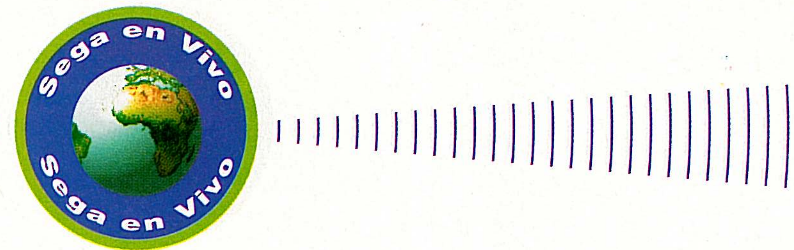


Era envidia lo que teníamos, puesto que los poseedores de la Master Systemtenían la exclusiva sobre el clásico de Disney. Ahora, por fin los adictos a Mega Drive podrán disfrutar con la llegada de su versión de una de las películas de dibujos animados más divertidas y locas. Asumiréis el papel de Mowgli, el chico de la jungla, y tendréis que lcuhar contra Shere Khan, el tigre rey de la selva.

El juego está siendo programado por Virgin, aunque nos llegan rumores de que falta muy poco para que esté terminado. Promete ser una verdadera pasada.



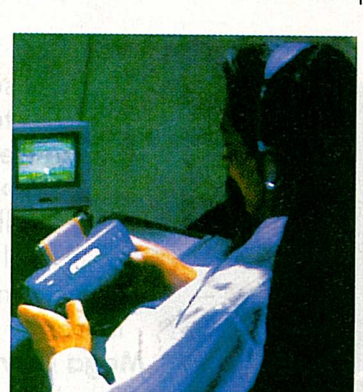




¿Será la base para la futura Game Gear?

UNA MEGA DRIVE PORTATIL

El mes pasado publicábamos ciertos rumores acerca de la próxima Game Gear. Estas líneas no van a servir como confirmación del hecho, pero tenemos las imágenes del último lanzamiento de Sega en Japón: una Mega Drive portátil. Este aparato conserva todas las especificaciones y características de ésta, en un tamaño más reducido. Su pequeño tamaño la hacen muy recomendable para todo tipo de viajes, siempre y cuando se disponga de un mini televisor, puesto que no incorpora pantalla. Las líneas aéreas japonesas la ofrecen en sus viajes, pero también está a la venta en las calles. Como véis, si le ponemos una pantalla, tenemos una Game Gear de 16 bits. ¿Será o no será?



PRÓXIMAS LLEGADAS

Incluímos este mes la información referente a los lanzamientos de agosto de las distribuidoras afincadas en nuestro país. No es una lista definitiva y puede haber alguna variación. Recordad que es para agosto.

Tazmania 2, **Shining Force 2**, **Skeleton Krew**, **Kawasaki Superbikes** y **Sylvester & Tweetie** (Mega Drive, Sega); **Itchy & Scratchy** y **Maximun Carnage** (Mega Drive Buenavista Home Video); **Formula 1 Racing**, **Space Ace**, **Dune**, **Terminator** y **Soulstar** (Mega CD, Sega), **Tazmania 2** y **Sonic Spinball** (Master System, Sega), **Shining Force 2** y **Sonic Spinball** (Game Gear, Sega)

Nuevo juego

EARTHWORM JIM

Dave Perry (el padre de «Aladdin» y «Cool Spot») ha fundado una nueva compañía de software, Shiny Entertainment. Su primer juego se llamará «Earthworm Jim» y sentará precedentes cuando vea la luz, allá por Navidad. De momento sólo os podemos decir que será un juego de plataformas muy cómico y divertido, a la par que espectácular y lleno de colorido.



SEGA FLASHES

"TINY TOON"

Llegaron en forma de plataformas y conquistaron al público. Ahora vendrán en forma de cartucho deportivo, y estamos seguros de que volverán a conquistar las jugonas almas de todos sus fans, repartidos a lo largo del planeta. Pronto te informaremos más ampliamente.



"SYNDICATE"



Tras su paso por los ordenadores, llegará a Mega Drive el juego de estrategia del futuro. Bullfrog -programadora del juego- dice que es totalmente nuevo y que ha sido reprogramado. Tu misión es reclutar gente y acabar con la hegemonía de tus enemigos sobre el planeta.

"MEGAMAN X"

Anque parezca mentira, la serie del héroe azul, exclusivo de Nintendo, parece que ha encontrado hueco en Mega Drive y Capcom está programando las tres primeras entregas en un cartucho. De todas formas, esto es sòlo un rumor, y la pantalla corresponde a la versión de Super Nintenfo.



"DROP ZONE"



Este título entra de lleno en la categoría de juego clásico por derecho propio. Pronto lo veremos en versión Game Gear y Master System. Os podemos decir que es un arcade en el que se controla a un astronauta que recorre la pantalla para salvar a una especie de alienígenas.





Primer acercamiento al hardware del futuro

SATURN: LA MÁQUINA DEFINITIVA

Mega Drive 32X ya es una realidad, pero poco sabemos de la que será la máquina más potente de Sega: Saturn. Actualmente, el hardware está aún sobre la mesa de proyecto, pero os podemos adelantar algunas de sus futuras características.

El mundo del videojuego está sufriendo una auténtica revolución: cada día que pasa nos van llegando noticias sobre nuevos sistemas de juegos. Entre ellos se cuenta Saturn, el nuevo hardware de Sega y base de su estrategía comercial en el sector para el próximo año. Sí, porque hasta el 95 no podremos disfrutar de esta joya de la **alta tecnología**. En un tamaño algo superior al de una Mega Drive, la compañía japonesa ha conseguido integrar una **serie de microprocesadores y circuítos** que harían la envidia de cualquier adepto a los videojuegos. Básicamente es una consola, pero debido **a su potente hardware**, Sega está intentando llegar a un acuerdo con una compañía del **sector informático** para llegar a desarrollar un sistema **multimedia completo**: **gráficos de alta resolución**, **sonido de calidad CD**, **vídeo de alta definición**, etc. Todo ello para demostrar a sus clientes el porqué de su liderazgo en el sector, al mismo tiempo que se situa a la **vanguardia de la tecnología**.

Entre sus juegos se contarán casi todos los que hemos anunciando en nuestra sección de recreativas: **«Daytona USA»**, **«Virtua Fighter»** o **«Star Wars Arcade»**.

Su llegada está anunciada para el año 95, así que de momento, nos tendremos que conformar -¡y de qué manera!- con la **Mega Drive 32X**.

¿MULTIMEDIA?

Adicionalmente, el sistema incorporará la posibilidad de **MPEG** para **FMV (Full Motion Video**, vídeo en CD de calidad superior a la imagen que ofrece el sistema VHS); así mismo, **Microsoft** (compañía desarrolladora de software para PCs y programadora del sistema operativo MS-DOS y de Microsoft Windows, así como varios programas más) está involucrada en el proceso de creación del sistema operativo de la Saturn, lo que hace abrigar ciertas esperanzas acerca de una supuesta **compatibilidad PC-Saturn**, o **futuras aplicaciones multimedia** con base en Saturn.



FICHA TÉCNICA

Formato: CD (390 Kb/sg) y Cartucho
CPU: Dos microprocesadores RISC de 32 bits Hitachi SH2 a una velocidad de reloj de 27 MHz y 50 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
Coprocesador: Hitachi SH1, un DSP de 24 bits, Motorola 68EC000 para sonido y un procesador de video para sombreados y texturas
Memoria: 40 Mbits total
16 Mbits memoria de trabajo
12 Mbits memoria de video
4 Mbits memoria sonido
4 Mbits memoria caché (para el CD-Rom)
4 Mbits memoria IPL (de uso interno)
Colores: True Color (24 bits de profundidad de color) con una paleta de 16,7 millones de colores
Definición pantalla: 2048 x 1024 pixels
Gráficos: 900.000 polígonos por segundo; sombreado Gouraud, mapeado de texturas, sprites definidos en hardware y sistema para scrolling interno; efectos de zoom y rotaciones
5 planos para los fondos
2 planos para las rotaciones
2 planos para zooms
2 planos para ventanas (menús)
Sonido: Procesador de 16 bits Motorola 68EC000, PCM (pulse code modulation, sonido de calidad CD a 44 KHz) de 32 canales, ocho canales para sonido de tipo FM

No hay nada como tener la cabeza en su sitio

DYNAMITE HEADDY, UNA NUEVA FORMA DE HÉROE

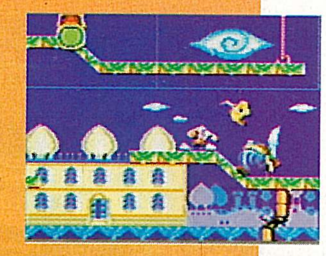
Un nuevo y divertido personaje se abre paso a golpe de simpatía en la Mega Drive. Su nombre es Dynamite Headdy y viene dispuesto a hacernos pasar muchos ratos agradables. Este extraño muñeco de juguete quiere librar a toda True Land del hechizo que el malvado rey Dark Doll ha lanzado contra ella. Para conseguirlo deberá atravesar seis niveles con sus correspondientes subniveles y respectivos jefes de fin de fase. Para ayudarse contará únicamente con su cabeza móvil capaz de adoptar múltiples formas. Se espera su llegada para los meses de otoño.





También en Game Gear

La pequeña de Sega tampoco se va a librar de la presencia de este aventurero. Nuestro juguete favorito también se paseará por las multicolores plataformas que pueblan el reino de True Land. Seguro que os sorprenderá por su frescura.









Este nuevo personaje de la prolífica fábrica Sega no verá la luz hasta el mes de enero del 95, mientras, sirvan estas pantallas como muestra de su especial habilidad.

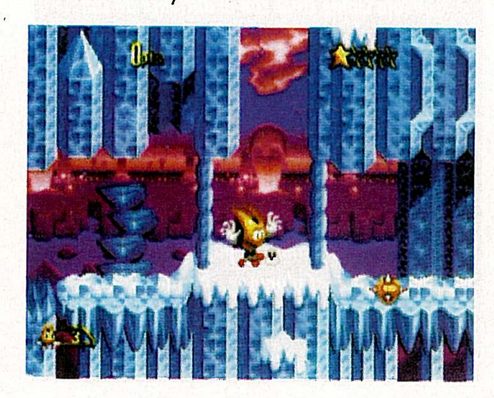
Los brazos más elásticos del globo

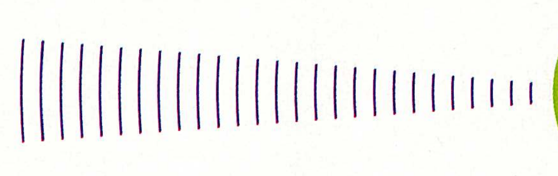
FEEL: MALABARISMO EN CONSOLA

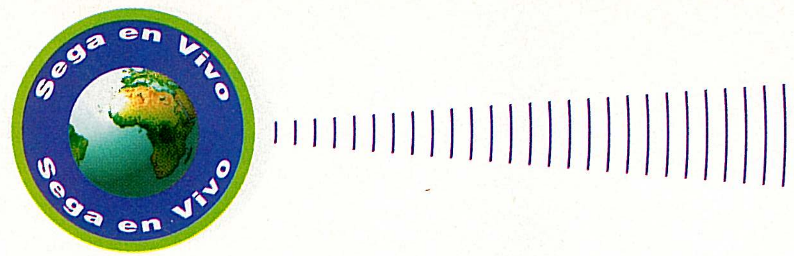
Este personaje será una nueva muestra de la originalidad de la fábrica Sega. Últimamente parece que todo va de cabezas: Dynamite Headdy es un personaje con una curiosa cabeza, y Feel presentará un cuerpo muy raro. De él saldrán unos brazos que se estirarán hasta el infinito y le permitirán agarrarse a cualquier lugar, al mismo tiempo que los utilizará para eliminar a sus enemigos golpeándolos contra su propio cuerpo. Los gráficos serán excelentes y los sonidos de muy alta calidad.











Accesorios para Game Gear

APÚNTATE A UN VERANO LLENO DE COLOR

Llega el verano, y con él la imposibilidad de disfrutar de los juegos en el habitual lugar de vacaciones. Pero, existe una pequeña maravilla portátil, de nombre Game Gear. Con ella podréis disfrutar de los juegos en la playa, en el monte, etc. Tiene sonido estéreo de cuatro canales y pantalla en color.

Entre sus más de 150 juegos seguro que encontraréis alguno que os pueda hacer más llevaderas las tardes de verano. Entre ellos tenéis de todo: arcades, plataformas, aventuras, luchas, puzzles, juegos de fútbol, carreras de coches y de motos, etc. También encontraréis los éxitos de su hermana mayor: «Aladdin», «Jurassic Park», «Ecco the Dolphin», etc. Así mismo, Sega tiene unos packs especiales a un precio muy asequible. También os ofrece una amplia gama de accesorios entre los que se cuenta la fantástica maleta que observáis en la imagen. En ella cabe todo lo que necesitáis para llevaros vuestra Game Gear de vacaciones.



Los packs más increíbles

Los packs especiales permiten acceder a una consola Game Gear con el aliciente de contener algún juego o accesorio. Los hay para todos: el pack «Aladdin» contiene el juego de la película Disney; el T.V. pack incluye la Game Gear junto con el TV Tuner, la fuente de alimentación y el juego «Sonic»; la versión básica os ofrece el juego «Columns», y por último, el pack 4 en 1 incluye los juegos: «Columns», «Penalty Kick-Out», «Rally Challenge» y «Smash Tennis».



Con este accesorio, de nombre Wide Gear, podréis ampliar la pantalla de vuestra Game Gear, para aumentar aún más la diversión.



Con el cable Gear to Gear podréis conectar dos Game Gear y disfrutar de la emoción de competir dos jugadores al mismo tiempo.



Con el cable Gear to Gear podréis conectar dos Game Gear y disfrutar de la emoción de competir dos jugadores al mismo tiempo.



Esta batería recargable os ofrecerá 3 horas de diversión, ahorrándoos un dineral en pilas.

Con el TV Tuner podréis ver vuestros programas de televisión preferidos. Estéis donde estéis, podréis ver todos los partidos del Mundial.



LA COMPAÑÍA DEL MES

KOEI CORPORATION

En nuestro país no abundan los juegos de estrategía, pero no es porque no existan. El mercado americano tiene la suerte de poseer una gran cantidad de compañías. Entre ellas se cuenta Koei Corporation, una distribuidora y programadora de juegos que se encuentra en California.

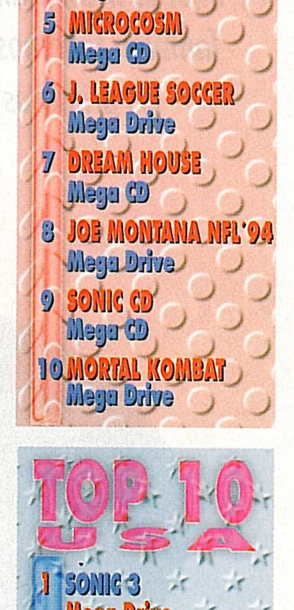
Gracias a ella, los jugones pueden disfrutar de una gama de juegos de estrategia muy variada.

Si gustan de las grandes guerras, pueden acceder a regir los destinos de Europa con «Operation Europe». Si lo que prefieren es ser dueños de todo un imperio, «Genghis Khan II» es la elección más adecuada. Si desean rememorar los tiempos de su guerra civil, «Liberty or Death» les acercará a la época de George Washington. Cuando quieran repetir los triunfos de su flota naval en el Pacífico, «P. T. O.» es el juego ideal. Para los pacíficos, está la opción de «Aerobiz», una simulación que les acercará al mundo de las líneas aéreas. «Nobunaga´s Ambition» está ambientada en el siglo 16, en Japón. Su catálogo recoge muchos juegos más, pero estos son los que más fuerte están pegando actualmente por aquellas lejanas tierras. Esperemos que alguien se fije en ellos y podamos disfrutarlos algún día en nuestro país.





«Aerobiz», en la parte superior, permite controlar una línea aérea.
«Inindo» es una especie de juego de rol, con un ninja como protagonista.



TOP 10 JAPAN

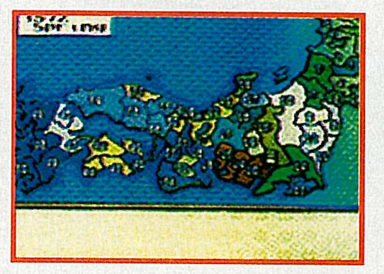
1. ALDARK — Mega CD
2. PHANTASY STAR IV — Mega Drive
3. PYUO PUYO — Mega Drive
4. LUNAR CD — Mega CD
5. MICROCOSM — Mega CD
6. J. LEAGUE SOCCER — Mega Drive
7. DREAM HOUSE — Mega CD
8. JOE MONTANA NFL'94 — Mega Drive
9. SONIC CD — Mega CD
10. MORTAL KOMBAT — Mega Drive



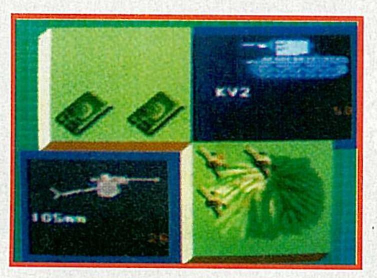
TOP 10 USA

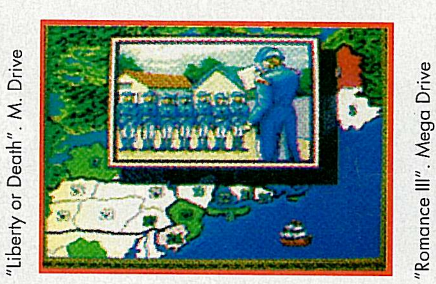
1. SONIC 3 — Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT — Mega Drive
3. J. MONTANA NFL'94 — Mega Drive
4. NHL HOCKEY'94 — Mega CD
5. FIFA SOCCER — Mega Drive
6. JOHN MADDEN'94 — Mega Drive
7. ETERNAL CHAMPIONS — Mega Drive
8. PGA TOUR GOLF II — Mega Drive
9. TECMO BASKETBALL — Mega Drive
10. TOEJAM & EARL 2 — Mega Drive


"Nobunaga's Ambition". M. D.


"Nobunaga's Ambition". M. D.


"Operation Europe". M. Drive


"Operation Europe". M. Drive


"Liberty or Death". M. Drive



"Romance III". Mega Drive



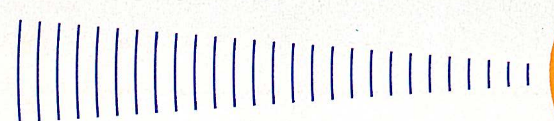




En exclusiva para TodoSega, ¡la fotografía definitiva!

MEGA DRIVE 32X

Su lanzamiento está previsto para noviembre, pero TodoSega ha conseguido adelantarse y aquí os presentamos, en auténtica primicia, la fotografía de cómo será definitivamente la Mega Drive 32X. También tenemos datos sobre las características técnicas y, lo más importante, una lista con los que serán los primeros títulos disponibles para esta futura máquina de juegos que ya es casi una realidad.





Aún faltan tres meses para su comercialización definitiva, pero Sega ya tiene perfilado todo lo que será la campaña de lanzamiento del producto. Finalmente, el nombre seleccionado para el hardware ha sido **Mega Drive 32X**.

Tras varios meses de desmentidos y continuos rumores, también conocemos las especificaciones técnicas de lo que será el primer sistema casero de juegos de 32 bits diseñado por la todopoderosa compañía japonesa Sega. Dos serán los procesadores que tendrá la máquina. Ello le permitirá mover polígonos a una endiablada velocidad. Así, será muy fácil transportar las placas de recreativas, tipo **«Daytona USA»** o **«Virtua Fighters»** a este sistema de forma rápida, conservando sus características originales. Aunque estos títulos no están incluidos en la lista inicial, sabemos que serán puestos a la venta en los meses posteriores al lanzamiento del hardware.

Como podéis observar por la fotografía que os ofrecemos, el sistema tiene una gran ranura para cartuchos en su parte superior. Sigue manteniendo la posibilidad de conectar el Mega CD, lo que permitirá la utilización de los tradicionales juegos de CD aumentando su colorido. Además, también habrá títulos en CD para Mega Dive 32X: saldrán con un nombre exclusivo que permitirá su rápida indentificación: **Mega CD 32X**. De esta forma podrán beneficiarse de las ventajas que ofrece el Mega CD: vídeo digitalizado, sonido de calidad CD, grabación de partidas, etc.

Como véis, Sega sigue apostando fuerte por la Mega Drive y el Mega CD, ambas tienen un **gran futuro** por delante.

Ficha Técnica

CPU:	Dos procesadores RISC Hitachi a una velocidad de 23 MHz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
Coprocesador:	Un nuevo VDP y el procesador Motorola 68000 de la Mega Drive.
Gráficos:	Los procesadores RISC de alta velocidad y dos memorias de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo; mapeado de texturas; scaling y rotaciones a través de funciones definidas en hardware
Colores:	32.768 colores simultáneos en pantalla
Memoria:	4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD
Vídeo:	Puede superponer un plano de gráficos sobre imágenes generadas por la Mega Drive
Audio:	Estéreo, sonido digital con posibilidad para programar las frecuencias de muestreo; capacidad para mezclar sonidos provenientes de la Mega Drive

Los Juegos del Futuro

Para no dejar a su nueva criatura sin juegos, Sega tiene la intención de comercializar, coincidiendo con el lanzamiento del hardware, alrededor de 10 ó 15 títulos de software. Entre ellos estarán algunos ya conocidos en su faceta de recreativas, como por ejemplo **«Virtua Racing Deluxe»** o **«Star Wars Arcade»**. Ambos añadirán nuevas características sobre las ya disponibles.

Otro de los títulos ya conocidos es **«Doom»**, un sorprendente y adictivo arcade con visión 3D y desbordante acción. Avalado por el gran éxito conseguido en PC, promete ser el título más vendido de todos los que inicialmente se pongan a la venta. Mantendrá todas las características que han hecho de él una auténtica revolución. Así mismo, asistiremos a la llegada de un nuevo **«Afterburner»** y un remodelado **«Super Space Harrier»**.

Entre los nuevos títulos habrá para todos los gustos: **«Super Motocross»** será, como su título indica, un juego de carreras de motos. El primero de los juegos de lucha que llegará a esta maravilla de 32 bits, antes incluso que **«Virtua Fighters»**, será **«Cyber Brawl»**. Tampoco faltará un simulador: con el nombre de **«Stellar Assault»**, promete grandes dosis de acción espacial. **«Midnight Raiders»** os pondrá a los mandos de un helicóptero Apache. Por último, el que será el juego más original de todos los disponibles inicialmente: **«Fahrenheit»**. Tendrá como protagonistas a los bomberos.



F1 Heavenly Symphony

El mundial de 1993 en CD

La temporada 93 ya quedó atrás, y con ella ídolos de este deporte como Ayrton Senna (fallecido en el pasado GP de Imola). Así, este CD se presenta como una revisión completa del pasado campeonato del mundo de pilotos y constructores, con secuencias FMV y un sonido casi celestial.

Una vez que la estrella de los juegos de carreras (léase «Virtua Racing») ha llegado, parece que ya se ha alcanzado el techo en lo que se refiere a los juegos de carreras en Mega Drive. Así que todo se centra ahora en el Mega CD, que como todos sabéis, el título más interesante que ofrecía era Jaguar XJ-220, de la compañía británica Core Design. Pues bien, de la mano de Sega nos llegará este «Heavenly Symphony, Formula One World Championship 1993» que, como su nombre indica, está basado en la pasada temporada de Fórmula 1.

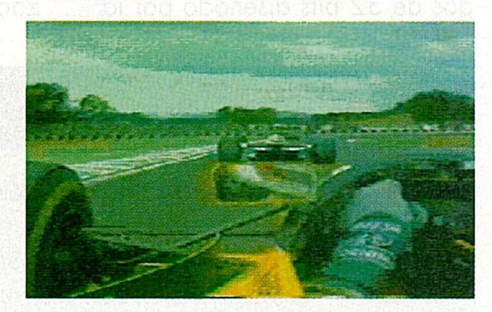
El CD sorprenderá porque incluye gran cantidad de secuencias de vídeo digitalizado pertenecientes a la temporada pasada, tomadas en los circuitos del mundial. Las secuencias son impresionantes y es muy fácil descubrir a todos los pilotos y técnicos del mundial, incluyendo a Ayrton Senna, bicampeón mundial de la especialidad y auténtico recordman en cuanto a número de "Pole Posittion" se refiere (primera línea de la parrilla de salida). Pero volvamos al juego, que es lo que interesa.

El juego está respaldado por las licencias oficiales de la FIA y la FOCA (federaciones del mundial) y la Fuji Television (posee los derechos exclusivos de retransmisión del mundial para todo el planeta), lo que le hará ser una reprodución exacta de lo que se ha dado en llamar el Circo del Mundial: todos los pilotos y las escuderías están representados con total fidelidad, datos acerca de éstas y sus vehículos; además, el trazado y los objetos que forman parte de cada uno de los circuitos están asombrosamente detallados.





La atención al detalle, así como la calidad del sonido, serán las principales bazas de este juego de carreras en soporte CD.



Entrando en el plano de las opciones, los vehículos son ajustables de forma total: neumáticos, alerones, caja de cambios, transmisión, frenos, etc. Para hacer de ellos máquinas imbatibles.

Sega tiene previsto iniciar su comercialización a partir del mes de agosto. Su título está aún por determinar, aunque se barajan nombres como «Heavenly Symphony» o «Formula 1 Racing». El mes que viene tendremos más noticias sobre este interesante y atractivo CD.



Powermonger

El CD destaca por ser el soporte más adecuado para el software que necesita de grandes cantidades de espacio, esto hace que proliferen los juegos de rol y estrategia. Powermonger es uno de estos últimos. En su día, Electronic Arts distribuyó una versión en cartucho. Ahora, presenta esta versión con interesantes novedades: una secuencia animada de introducción, audio de calidad CD, mayor cantidad de tierras para conquistar, y un nuevo modo de visualización previa de la zona en tres dimensiones. Drosoft (distribuidor de EA en nuestro país) tiene previsto iniciar la comercialización de este extraordinario CD después del verano.



Powermonger colmará las ansias de juego de cualquier Napoleón moderno que se precie de ser un perfecto estratega.



En el número 12 de TodoSega ya os avanzábamos algo acerca del juego de rol de más éxito en Japón: Lunar The Silver Star. Aprovechando en su totalidad los recursos del CD, este juego es una verdadera gozada.

Rozando la perfección

Lunar







Juegos de rol hay muchos, pero pocos poseen esa especial característica que los hace ser visitados una y otra vez, hasta conseguir realizar el ansiado sueño de llegar al final. Lunar entra dentro de es categoría, el juego es realmente fantástico y está rodeado de todo lo que hace que un juego sea especial y diferente a todo lo anteriormente visto, a pesar de ser simplemente un juego de rol.

Todo el producto en sí es una maravilla: desde el relieve y el gran colorido que presenta el manual de instrucciones en su portada hasta la atención puesta en el diseño de la parte posterior de la caja, pasando por el mismo CD. Ello hace que el producto sea algo más que un simple videojuego y entre dentro de la categoría de objeto de culto.

El argumento del juego gira alrededor de las aventuras de unos aguerridosy valerosos jovenes. Éstos, desean imitar la gesta que en su día llevaron a cabo cuatro héroes que salvaron a la tierra de un destino realmente infernal.

Este grupo de jovenes está comandado por Alex, un chico como otro cualquiera, que gusta de soñar con fantásticas aventuras y grandes dragones contra los que luchar y descargar su energía. Entre sus amigos está también Ramus, un grandullón movido únicamente por el afán de conseguir fama y dinero; Nall, un simpático bichillo alado, mitad gato, mitad dragón y Luna, una bella joven apasionada por el canto. Ellos recorrerán Lunar, la tierra mágica, para colmar sus ansias de aventura..

El juego mantiene la estructura típica de un juego de rol de tablero, lo que le hace ser aún más atractivo y fiel al espiritu del rol tradicional.

No sabemos nada acerca de si será o no comercializado en nuestro país, pero seguro que Sega España nos tiene reservada alguna sorpresa.



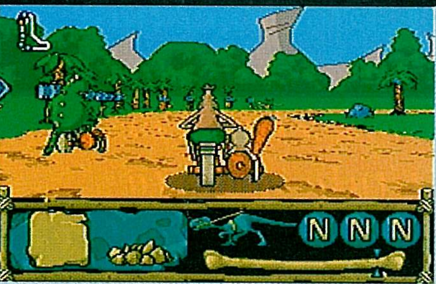
Las imágenes que acompañan esta noticia no son suficientes para mostrar la alta calidad de la que hace gala este maravilloso e increíble juego de rol.

Césped Virtual

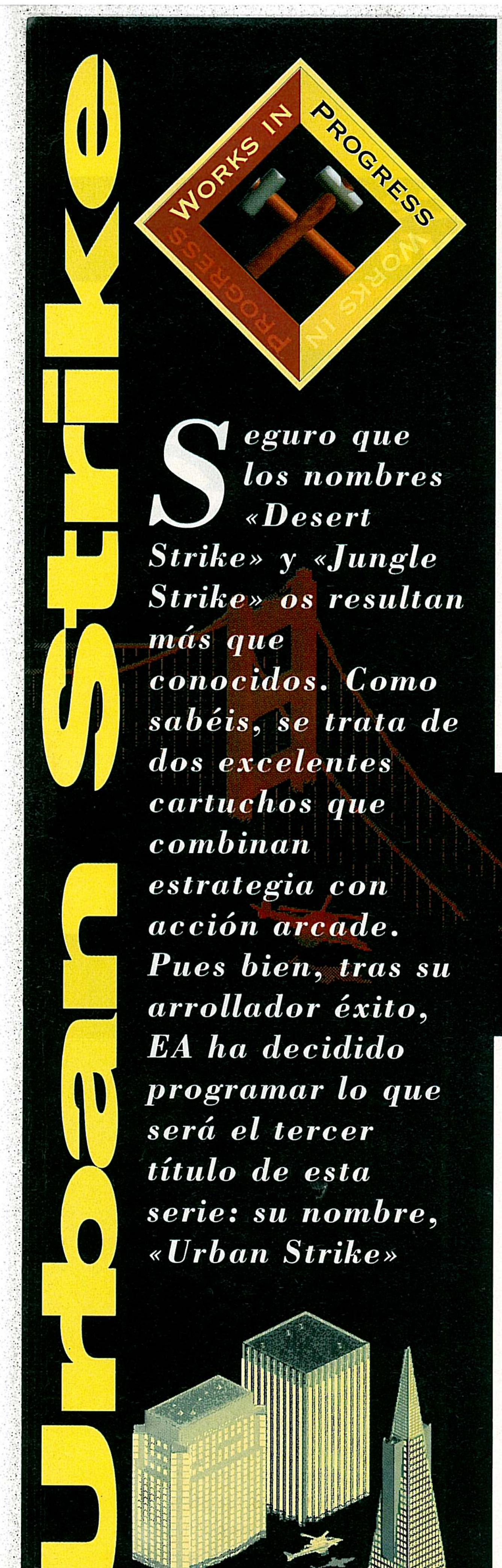


Podríamos decir que gran parte de la culpa del actual auge de la Realidad Virtual la tiene la película "El Cortador de Cesped". Sales Curve, una compañía británica de software, ha seleccionado este título para su primera incursión en el mundo de las consolas Sega. Actualmente sus programadores están trabajando sobre la versión Mega CD. En el CD, dadas las especiales características de este soporte, el juego estará orientado hacia el uso de la inteligencia, con puzzles y grandes retos para las hábiles neuronas de los jugadores. Como ya es habitual, todo ello estará aderezado con unos gráficos y un sonido de película.

B.C. Racers



Hace ya un par de meses que conocíamos el interés de Chuck por pilotar algo que no fuera un dinosaurio. Pues bien, Core Design ha decidido darle una oportunidad y dentro de muy poco tiempo lo tendremos al manillar de una especie de moto prehistórica, compitiendo por el título de mejor piloto del jurásico. Actualmente el juego está en proceso de programación, así que bien poco os podemos contar, salvo el hecho de que Chuck competirá ayudado por su hijo Chuck Jr, y que probablemente no lo tengamos aquí hasta septiembre.



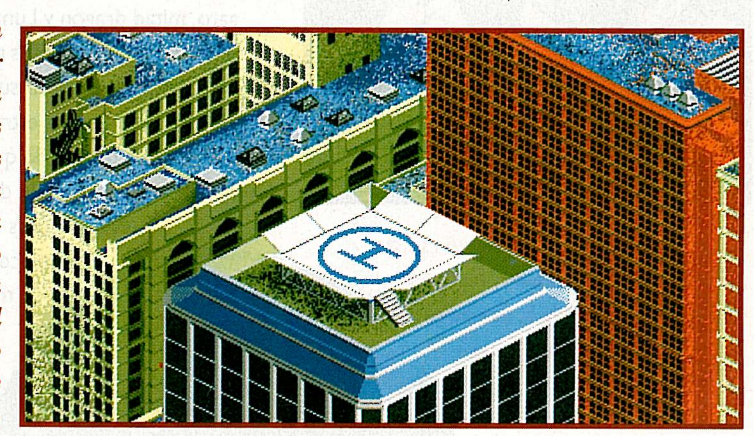
Seguro que los nombres «Desert Strike» y «Jungle Strike» os resultan más que conocidos. Como sabéis, se trata de dos excelentes cartuchos que combinan estrategia con acción arcade. Pues bien, tras su arrollador éxito, EA ha decidido programar lo que será el tercer título de esta serie: su nombre, «Urban Strike»



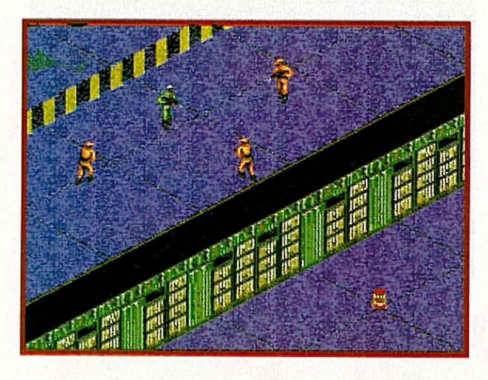
URBAN STRIKE

La guerra estará en las calles

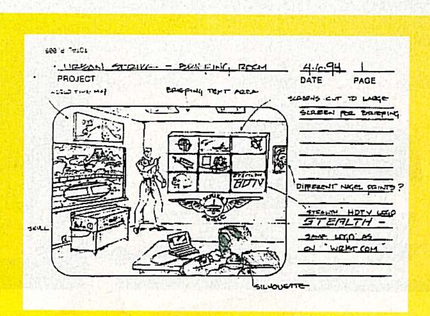
"Estamos en el año 2006, cuando la paz mundial es un hecho constatado y no hay ni un solo foco de tensión en todo el mundo. Pero la paz se va a ver perturbada por los deseos de conquista de un multimillonario americano."
Así de corto es el argumento de lo que probablemente será el más exitoso título de la serie Strike. Electronic Arts ha vuelto a cambiar el escenario en el que se desarrolla la acción y esta vez nos presenta diferentes ciudades como punto de partida para las batallas. Éstas forman parte de lo que es el actual territorio de los Estados Unidos de América, de tal forma que encontraréis ciudades como San Francisco con su bahía



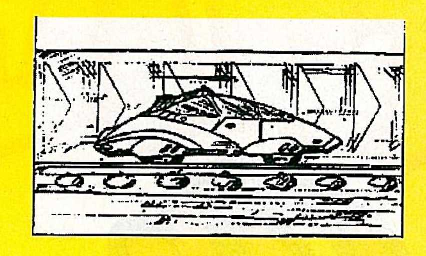
En esta imagen podéis observar los tejados de una de las ciudades de los USA en las que se desarrolla la acción. EA ha decidido reproducir con la mayor fidelidad posible cada uno de los edificios de estas ciudades.







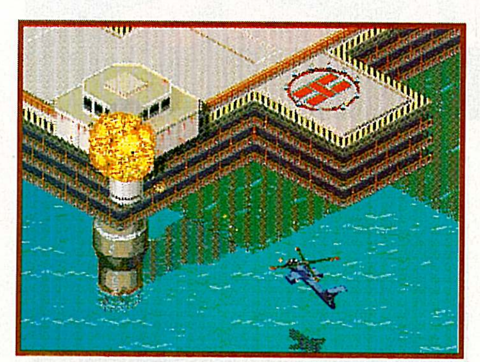
La calidad de los gráficos será el punto fuerte de «Urban Strike», estas imágenes muestran la alta calidad que mostrará cuando sea comercilizado.

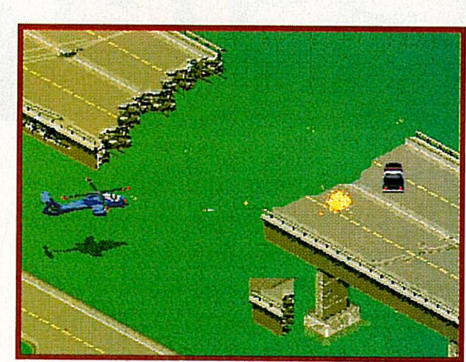


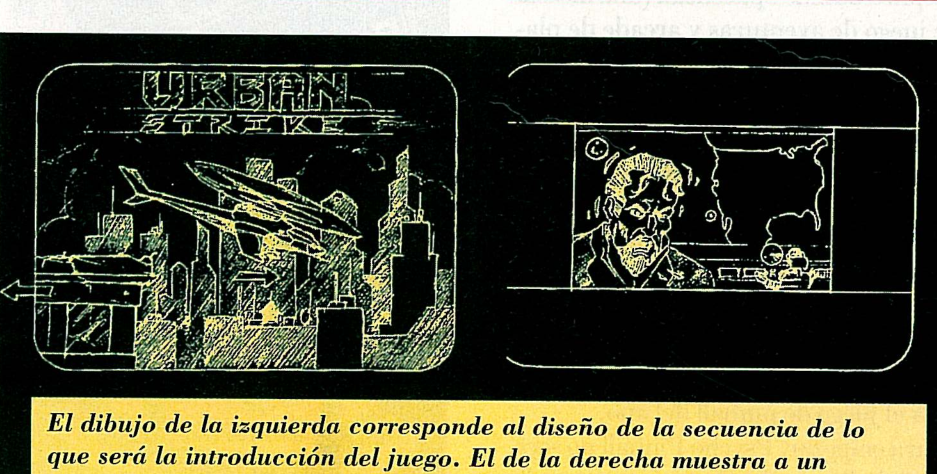
profusamente detallada o la ciudad de Nueva York con sus rascacielos. Su fidelidad a la realidad es tal que será posible encontrar edificios característicos de cada una de las ciudades como por ejemplo la zona de juego de Las Vegas, con sus rotulos de neón.

Dentro de lo que es el proyecto de juego se incluyen nuevos vehículos con potente armamento, así como la posibilidad de aterrizar o detener los vehículos para entrar en los edificios e interactuar con el entorno. Ésto permitirá realizar una serie de acciones adicionales.

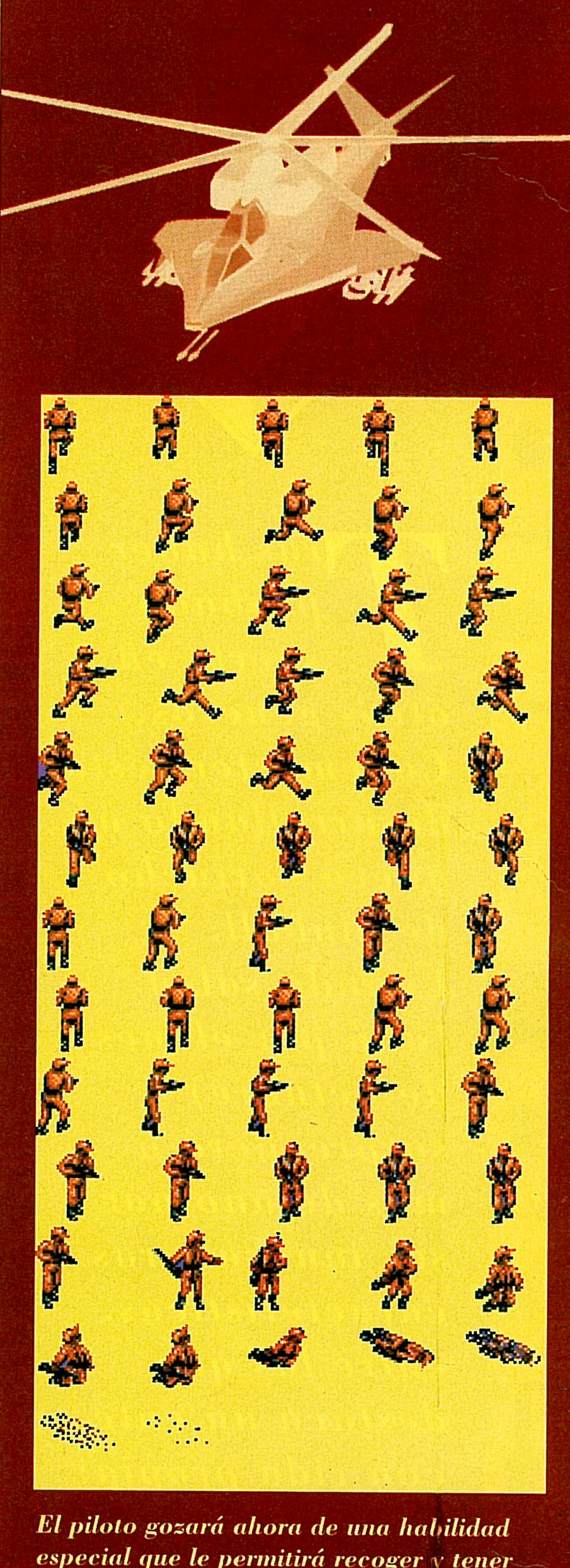
Las imágenes que acompañan este artículo son una muestra de lo que puede dar de sí este juego, aunque ¡aún quedan cinco meses para el lanzamiento definitivo!. Ello nos induce a pensar que será un verdadero bombazo.



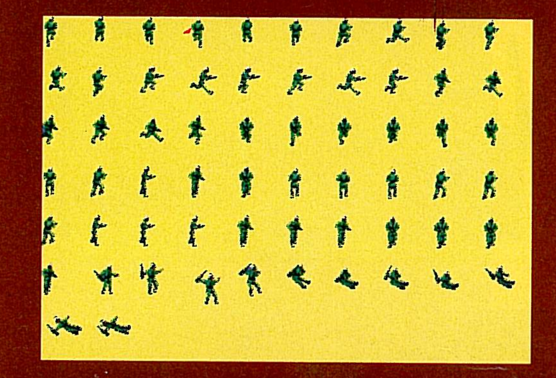


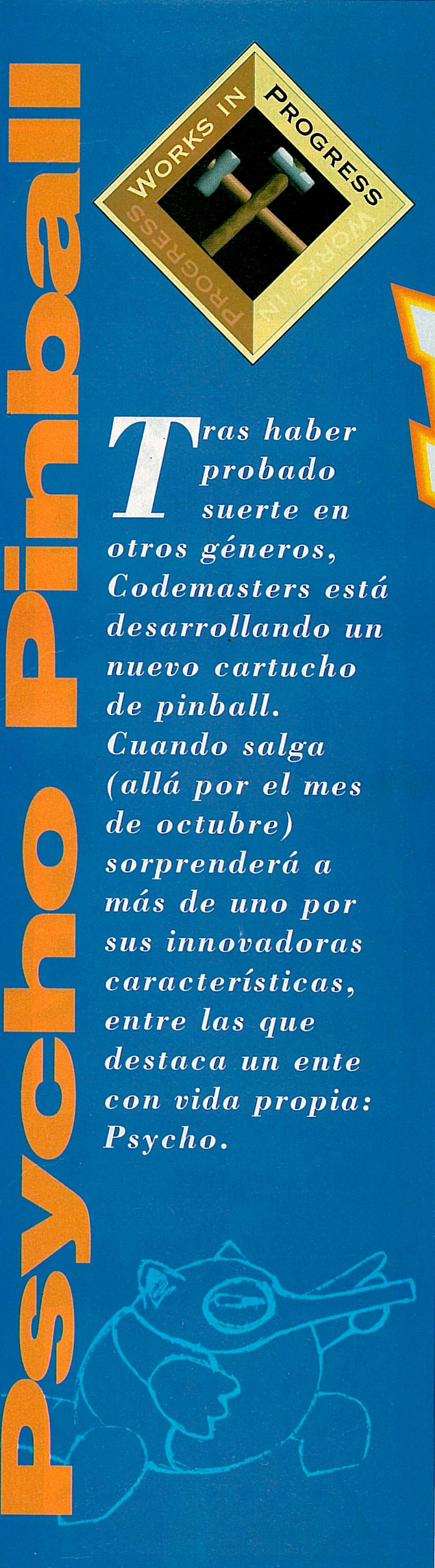


El dibujo de la izquierda corresponde al diseño de la secuencia de lo que será la introducción del juego. El de la derecha muestra a un enemigo, con un cierto rictus de nerviosismo en su rostro, ¿por qué será?



El piloto gozará ahora de una habilidad especial que le permitirá recoger y tener en su poder objetos que podrá utilizar más tarde, en el desarrollo del juego. Los enemigos poseerán Inteligencia Artifical, que hará que se adapten a las condiciones de lucha de cada entorno.





Tras haber probado suerte en otros géneros, Codemasters está desarrollando un nuevo cartucho de pinball. Cuando salga (allá por el mes de octubre) sorprenderá a más de uno por sus innovadoras características, entre las que destaca un ente con vida propia: Psycho.

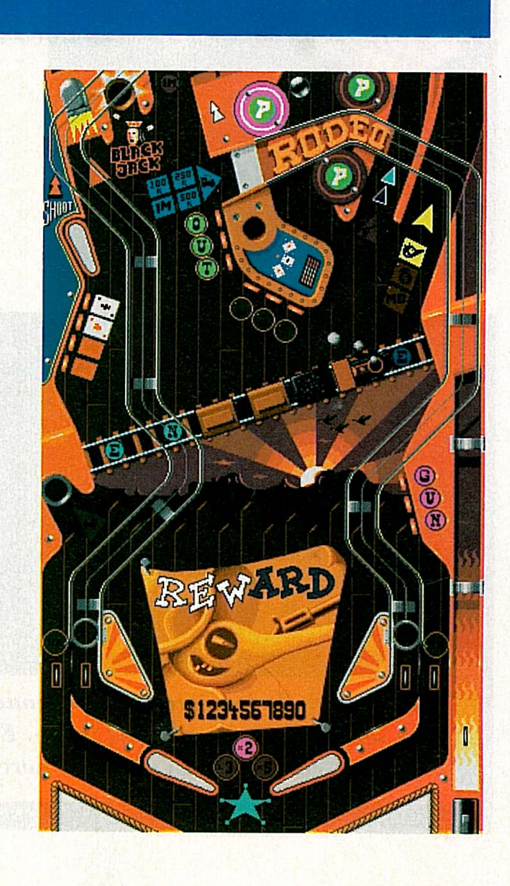


Psycho Pinball

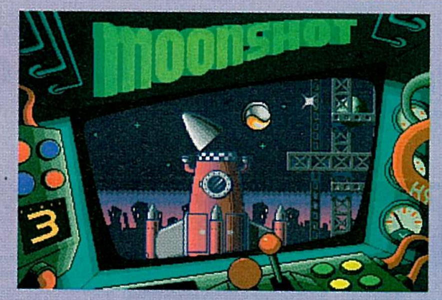
Aventuras Esféricas

Codemasters es una compañía de programación que destaca de una forma total sobre el resto por la originalidad de sus cartuchos. Primero fue Dizzy (un revival de los 8 bits), después Cosmic Spacehead (una mezcla de juego de aventuras y arcade de plataformas), pero antes tuvimos Micro Machines, el éxito que la lanzó a la fama como compañía de videojuegos (aunque también son responsables del Game Genie, un aparato para pokear cartuchos). En este momento, un equipo de programación -entre los que se encuentra Andrew Graham, responsable de Micro Machines- está enfrascado en la tarea de desarrollar lo que probablemente será el juego de pinball del año.

Para empezar, Psycho Pinball no será un pinball como los demás; constará de una mesa principal que llevará a otras más o a fases de bonus, dependiendo de



MENUS





El juego incluirá una serie de fases de bonus, así como algún juego adicional, como por ejemplo el Blackjack o una especie de tiro al vaquero. Todo ello para conseguir gran cantidad de puntos; pero el tope de puntuación estará muy alto.





por dónde se desvíe la bola.

Pero quizá la novedad más destacada de este juego sea Psycho, la bola viva; este pequeño personaje de forma esférica será el encargado de sufrir en sus propias carnes la dureza de las fases de bonus, siempre y cuando hayamos alcanzado los requisitos necesarios, bien en forma de puntos o apagando las dianas necesarias.

Codemasters dice que será el pinball más realista de cuantos han visto la luz: la bola no recorrerá la mesa de una forma líneal y por un camino ya establecido, sino que el factor azar ha sido correctamente programado. Por lo que os podemos comentar que la bola nunca realizará el mismo recorrido.

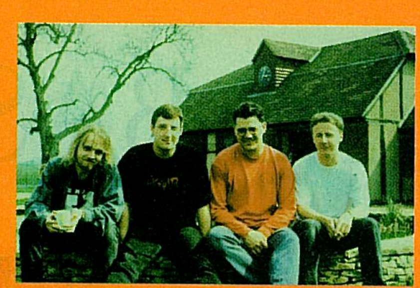
Para el tamaño del cartucho se baraja la impresionante cifra de 16 megas, lo que dice mucho acerca del interés que Codemasters ha puesto en el desarrollo de este cartucho.

De momento, está en fase de programación, así que aún quedan varios meses para su comercialización.

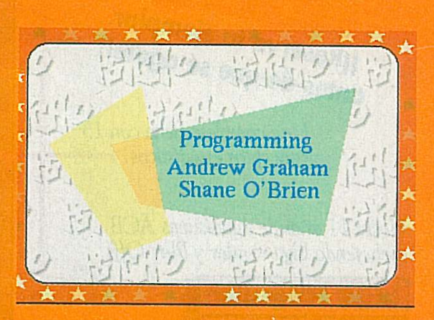
ANIMACIONES

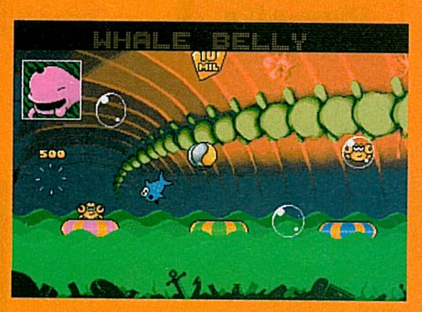


La sufrida bola metálica de este pinball tendrá vida y se llamará Psycho (¿no os suena a Sonic Spinball?). Estas imágenes muestran detalles de los elementos del juego.

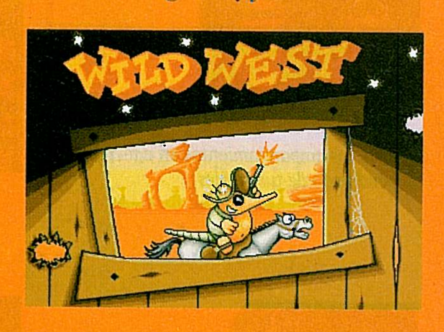


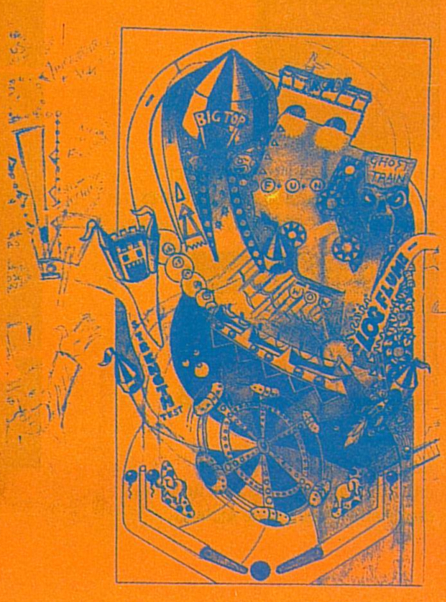
El equipo de programación: Andrew Graham, Shane O´Brien, Paul Adams y Tim Bartlett.





El juego conservará la tradición Codemasters, con gran colorido y brillantez. Su personaje, Psycho, tendrá un aire a personaje de dibujos animados, con mucha gracia y salero.

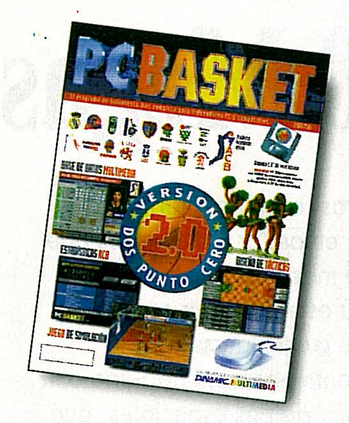




PC BASKET 2.0, el programa d

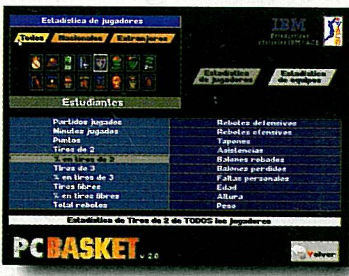


e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador...



... cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura...



... y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...

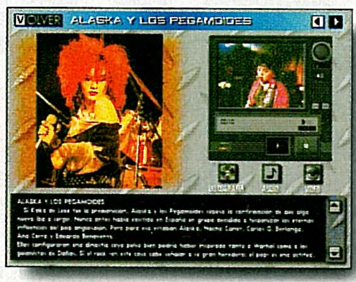


...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...

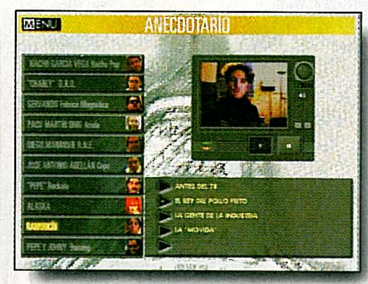


...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

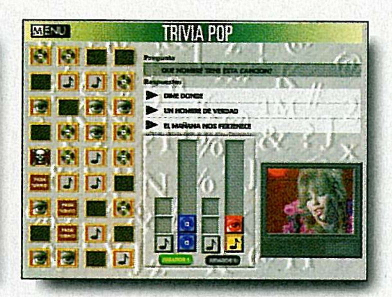




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad..............................Código postal..............................
Provincia..............................Teléfono(.......)..............................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..............................
Firma:

F O R M A D E P A G O

- ❏ Contra reembolso
- ❏ Visa
- ❏ American express
- ❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

TODOSEGA

¡Un Street Fighter II con 40 Megas!

- Mega Drive
- Capcon
- Septiembre

Habíamos oído rumores acerca de la aparición de una nueva versión del clásico de los juegos de lucha, Street Fighter II, pero no acabábamos de creernoslo. Sin embargo, la sorpresa ha estallado de repente y aquí os presentamos en exclusiva lo que va a ser la nueva bomba se Sega para después del verano.

SUPER STREET

Capcom mantiene su línea de contínua superación. Cuando todos creíamos que el Street Fighter II Special Champion Edition era el espejo en el que todos los cartuchos deberían de mirarse, cuando todos pensábamos que SF II (SCE) era el JUEGO (con mayúsculas), la compañía norteamericana sorprende a propios y a extraños, anunciando el próximo lanzamiento de su nueva "joya": Super Street Fighter II.

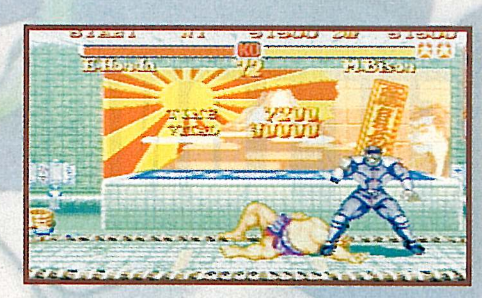
Este hecho induce a hacerse la siguiente pregunta: ¿Cómo se puede mejorar algo que ya parecía inmejorable?. Todos aquellos que hayáis visitado últimamente unos recreativos, no tendréis ningún problema para responder a esta pregunta, pero para los nuevos, aquí está vuestra revista preferida, Todo Sega, para poneros al dia e informaros.

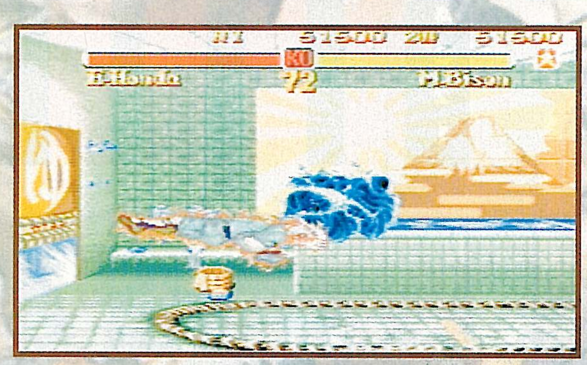
Vamos a empezar contándoos que la novedad más importante que incorporará este cartucho será la inclusión de cuatro personajes completamente nuevos, cada uno con sus técnicas y golpes especiales; que unido a los doce que ya teníamos en anteriores entregas, dará como resultado la nada despreciable cifra de ¡¡16 luchadores!!. Por supuesto, los Vega, Bison, Ken y compañía no se han quedado de brazos cruzados durante este tiempo, y han aprendido algunas "cosillas" nuevas que harán subir los niveles de adicción hasta niveles elevadísimos. Además de estas incorporaciones (siempre de agradecer), las mejoras gráficas y de sonido tampoco se quedarán atrás. Nuevos escenarios para los debutantes, retoques de color para los escenarios de siempre, más velocidad de juego, mejor definición de las imágenes y animaciones más detalladas de los protagonistas, melodías de mayor calidad y más opciones de juego. Todo esto que os contamos ira incluido dentro de un cartucho con ¡¡40 Megas!!.

Como véis, viene dispuesto a alzarse con el título de cartucho del año, y razones no le faltan.









En los 40 Megas que tiene la nueva versión del juego, Capcom ha incluido muchas novedades: nuevos modos de juego, más luchadores, mejores gráficos y nuevos escenarios.



FIGHTER II

Las novedades que ofrece este potente cartucho y la proximidad con el cierre de TodoSega, nos han obligado a dividir esta sensacional preview. Este mes os ofrecemos información sobre los nuevos luchadores. En nuestro próximo número nos centraremos en los modos de juego. Recordad que no saldrá hasta septiembre.



Como podéis observar por estas imágenes, el colorido ha sido mejorado, ofreciendo unas tonalidades más brillantes.



FEI LONG

- País: Hong Kong
- Fecha de nacimiento: 23-4-1969
- Estatura: 1,72 metros
- Peso: 60 Kg
- Grupo sanguíneo: 0

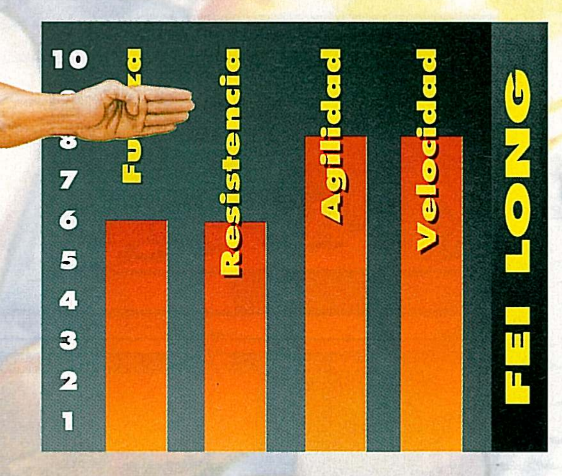
Maestro de variados estilos de Kung Fu Shaolin, su vida ha estado dedicada por completo a la

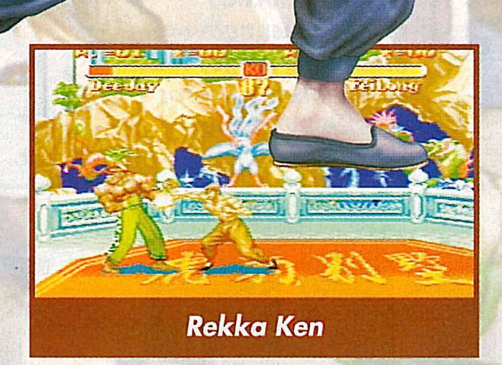


meditación y el entrenamiento. Tras perfeccionar su ya de por sí depurado estilo de lucha, ha decidido cambiar su monótona vida y luchar para demostrar que es el mejor.





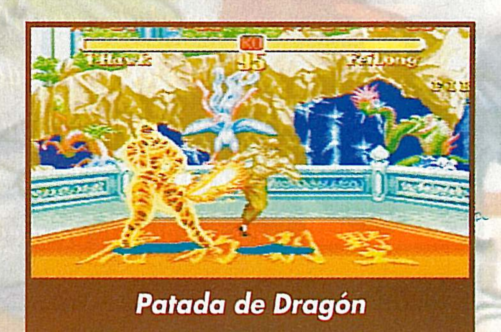



Rekka Ken


Combo-lanzamiento

Su aprendizaje con los grandes maestros del Kung Fu le ha dotado de una extraordinaria velocidad. De ellos aprendió a no despreciar a ningún enemigo. Sin embargo, gusta de repetir lo siguiente: "Debes aprender a bloquear o mi rapidez te sorprenderá".

Este tipo es rápido y posee un enorme repertorio de golpes combinados. De ahí que será uno de los rivales más temidos por el resto de los luchadores. Por ello, será mejor no darle tiempo para atacar puesto que aprovechará la menor oportunidad para asestar una de sus efectivas series de patadas. También sería recomendable aprender a bloquear sus movimientos. Un clásico tatami acogerá sus combates.

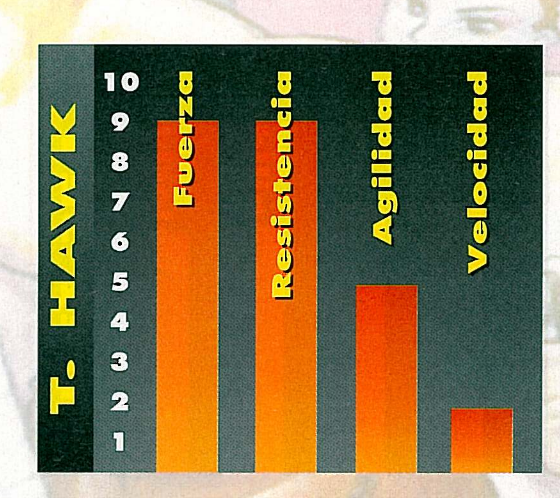

Patada de Dragón


Shien-Kiyaku

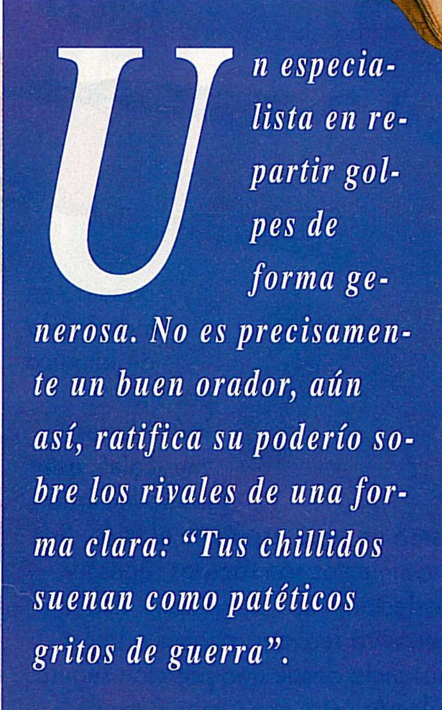

Vuelo de Dragón

T. HAWK





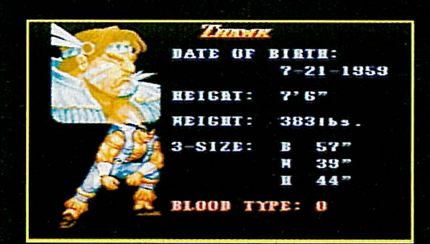
Thunder Hawk será el nuevo hombretón del grupo. Sus movimientos son devastadores. Los jugadores acostumbrados a Zangiev, encontrarán en este indio un luchador muy poderoso, aunque haya que extremar la atención para lanzar los golpes en el momento justo o se correrá el riesgo de quedar en inferioridad de condiciones frente a un rival más rápido. Presentará el escenario más detallado del juego.



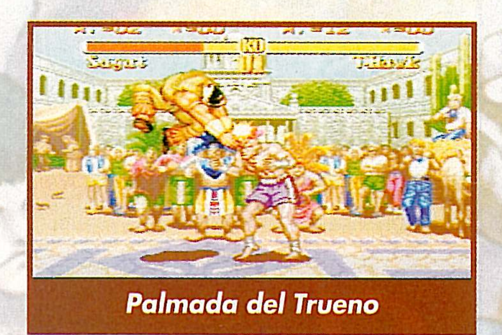
Un especialista en repartir golpes de forma generosa. No es precisamente un buen orador, aún así, ratifica su poderío sobre los rivales de una forma clara: "Tus chillidos suenan como patéticos gritos de guerra".

- País: México
- Fecha de nacimiento: 21-7-1959
- Estatura: 2,30 metros
- Peso: 162 Kg
- Grupo sanguíneo: 0

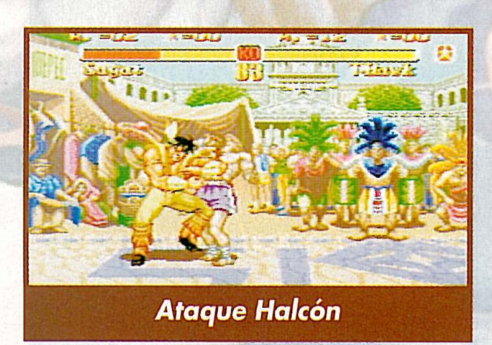
Después de que fuera echado de su tierra natal por la oscura organización de Bison, T. Hawk y su familia se mudaron a México. Pero él prometió vengarse y destruir la secreta secta. Utilizando su gran tamaño y las



poderosas técnicas de Wrestling aprendidas en las praderas que le vieron nacer, T. Hawk ha entrado en el torneo World Warrior con el único objetivo de acabar con M. Bison.



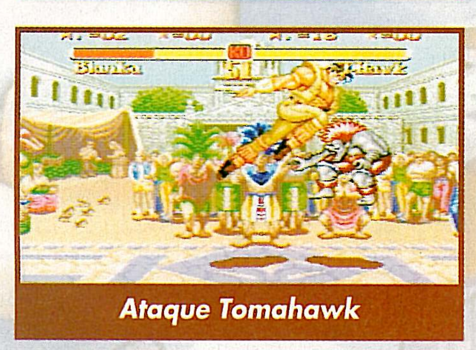
Palmada del Trueno



Ataque Halcón



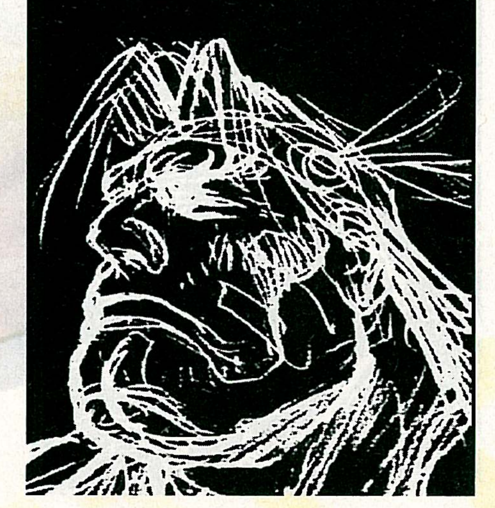
Estrangulamiento



Ataque Tomahawk



Planeo del Cóndor



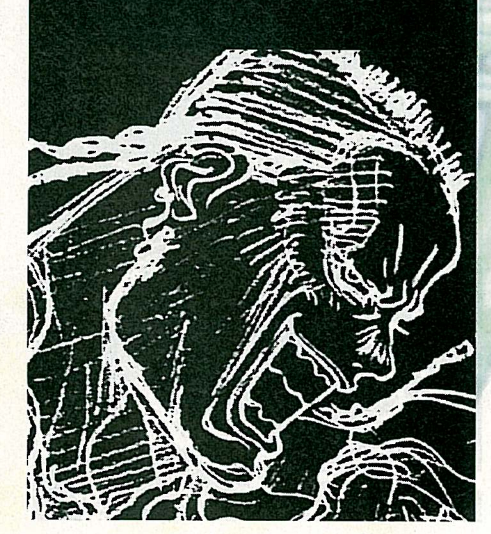
DEE JEY

- País: Jamaica
- Fecha de nacimiento: 31-10-1965
- Estatura: 1'83 metros.
- Peso: 92 Kg.
- Grupo Sanguíneo: 0

Entrenado como Kickboxer en


DATE OF BIRTH: 10-31-1965
HEIGHT: 6'3"
WEIGHT: 234lbs.
3-SIZE: B 51" W 35" H 37"
BLOOD TYPE: AB

Jamaica, Dee Jay ama su música por encima de todas las cosas. Después de muchos años, este luchador ha conseguido combinar el ritmo con su estilo de lucha. Esta combinación le llevará a lo más alto de las listas de éxitos musicales y al mismo tiempo, a conquistar el título de campeón mundial de la especialidad en el torneo World Warrior.





Lanzamiento en Apoyo



DEE JEY

Fuerza | Resistencia | Agilidad | Velocidad

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



Desplazamiento Aéreo

Onda de Fuego

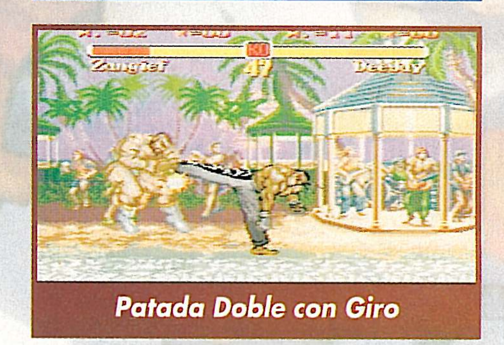
Conocido en toda la isla de Jamaica por sus habilidades musicales, este fornido luchador será un serio aspirante al título. Sus movimientos son rápidos, ágiles y perfectamente combinados. Ello le permitirá realizar ataques a larga distancia desde una posición segura, además éstos son también muy dañinos. Es, quizá, unos de los participantes más equilibrado. Su juego de pies es mortal; su facilidad para dar golpes con ellos es asombrosa.

El escenario en el que se desarrollarán los combates que tienen como protagonista a Dee Jay, recreará una paradisíaca playa de su tierra natal.

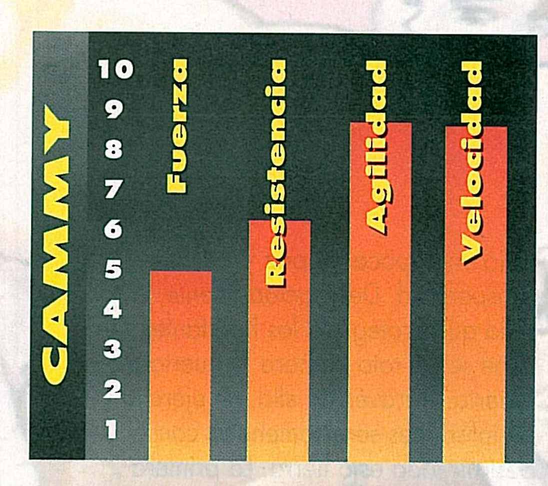
Su frase favorita: "Tu problema es que no sabes coordinar tus movimientos con el ritmo de la música".



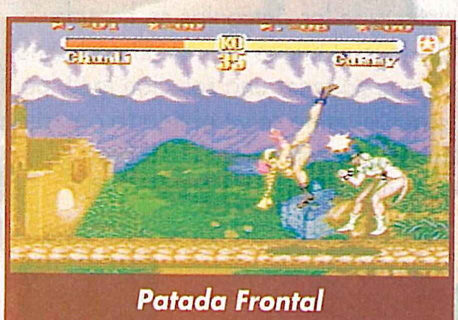
Voltereta y Lanzamiento



Patada Doble con Giro




Este programa ha conseguido


Patada Frontal

Cammy será la otra gran luchadora del mundo. No dejes que su tamaño te engañe. Posee buenos golpes aéreos y contundentes ataques a ras de suelo. Sus embestidas provocarán considerables daños en los enemigos. Su agilidad y velocidad no es igualada por ningún otro combatiente. Aprovecha la ventaja que te ofrecerá su rapidez para tumbar a los enemigos antes de que éstos puedan realizar un simple ataque.

Un antiguo castillo irlandés servirá de escenario para sus fugaces 'combates.

Acostumbra a dejar su férrea educación inglesa en casa, así que no te sorprendas si tras un duro combate das con tus huesos en el suelo mientras escuchas esta lapidaria frase: "Los dientes que has perdido te recordarán la derrota que has sufrido".

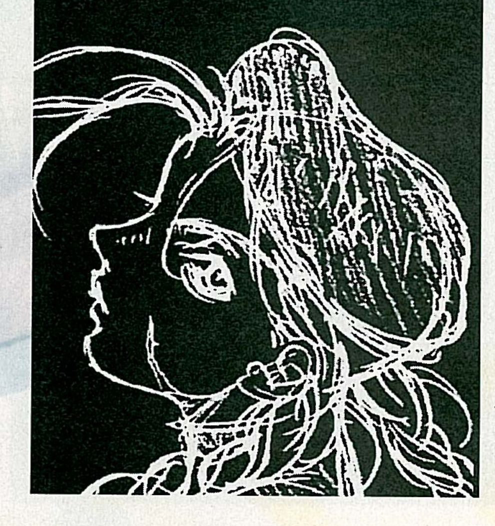
CAMMY

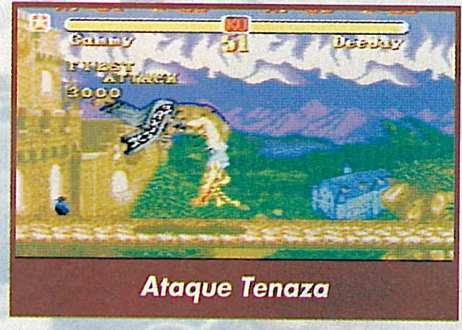


- *País: Ingleterra*
- *Fecha de nacimiento: 6-1-1974*
- *Estatura: 1,64 metros*
- *Peso: 46 Kg*
- *Grupo sanguíneo: B*

Actualmente trabaja como agente del Servicio de Inteligencia Británico.

Encontrada en estado de amnesia cerca de una instalación militar, fue reclutada y posteriormente asignada a las Fuerzas Especiales. Ahora lucha para conocer su misterioso pasado.




Ataque Tenaza


Flecha Espiral


Ataque Envolvente

Y el sueño se hizo rol

■ Mega Drive
■ Sega
■ Agosto

Avalado por su gran éxito en Japón, nos llega el primer juego de la larga lista de lanzamientos roleros de Sega. Shining Force II marcará una época en Mega Drive: antes y después de los juegos de rol.

Cuenta la leyenda que hace mucho, mucho tiempo, las fuerzas del mal fueron confinadas a la oscuridad tras una encarnizada batalla. Para evitar el paso de estas huestes demoníacas de un plano de existencia a otro, los magos más poderosos sellaron la puerta de entrada a esta dimensión con dos joyas de extrañas características.

Durante muchos siglos la puerta permaneció cerrada y todo el reino vivió una época de paz y prosperidad. Desgraciadamente, el sello que protegía a los habitantes de Rune se ha roto y ahora la puerta está abierta. A través de ella, un ejército de infernales seres amenaza con destruir toda esta tierra. La primera víctima de los demonios no ha sido otro que el bueno del rey. El problema parece no tener una solución fácil, por lo que el reino se ve obligado a pedir ayuda a quien quiera colaborar. ¿Se os ocurre alguien en particular?.



Habéis acertado, vosotros mismos váis a ser la parte más importante de este cartucho que llegará dentro de muy poco. El modo de juego recreará a la perfección todo el sistema de turnos tan propio de los JDR puros y por consiguiente los combates estarán a la orden del día, así como las visitas a las armerías o las conversaciones con gente de la calle; igual a un JDR de tablero pero sin los inconvenientes de éste. Bueno, lamentablemente uno sí que va a tener; los últimos rumores indican que no será traducido (a pesar de que Sega nos aseguraba el mes pasado lo contrario). A pesar de todo, será un éxito.









Siguiendo el esquema tradicional de los juegos de rol de tablero, Shining Force II presenta un personaje principal que va adquiriendo poder y sabiduría, así como compañeros de viaje, según se va desarrollando la acción y el personaje se adentra en la tierra de Rune.



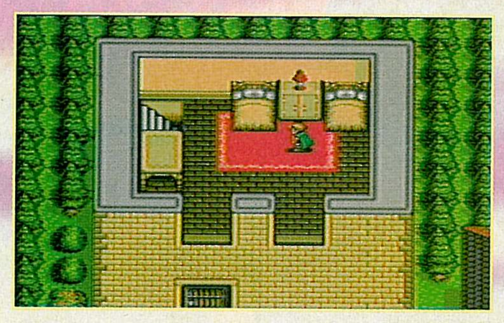


Este fascinante juego de rol permite controlar más de 15 personajes en un único juego.



Shining Force II impresiona desde el primer momento: la música, los efectos de sonido, los gráficos, el juego; todo es de primera clase.

















FIFA SOCCER

Estreno a lo Campeón

El mundial de fútbol ya está muy cerca (para cuando leáis estas líneas puede que éste ya haya empezado) y parece que la valancha de juegos de fútbol ya va remitiendo. Aunque FIFA Soccer no tiene mucho que ver precisamente con el mundial, está aquí, en una nueva versión para Mega CD, para demostrar el porqué de su hegemonía en Mega Drive.

Primeramente, no estaría de más decir que no presenta prácticamente ninguna novedad frente a la versión de cartucho, lo que realmente no justifica su compra, a no ser que se sea un verdadero forofo. Os recordamos que la diferencia más notable se encuentra en el aspecto del control de juego, éste ha sido ligeramente mejorado y ahora es aún más fácil dirigir las evoluciones de los jugadores por el terreno de juego.

Para los que por primera vez leáis algo acerca de FIFA Soccer, os vamos a recordar cómo era el juego, a pesar que todo en él era excelente hasta llegar a unos niveles de adicción insospechados para un

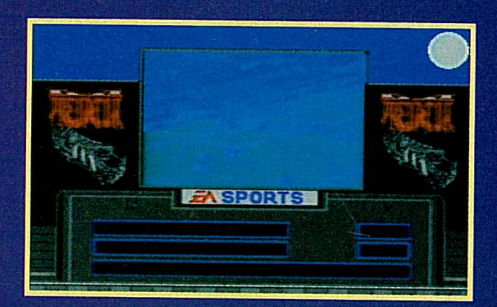
Vídeo real

La deslumbrante secuencia de introducción incluye imágenes generadas por ordenador de un estadio y el logotipo de EA Sports, junto con digitalizaciones de vídeo real tomadas de los partidos celebrados con ocasión del mundial de fútbol Italia 90.

Electronic Arts • Deport. • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dif.: 1 • Cont: Graba • Equipos: 32 • Fases: Torneo, Liga



Como era de esperar, en esta versión CD se sigue manteniendo la opción para la repetición de jugadas.



En el descanso de cada partido, podréis consultar el marcador simultáneo para conocer otros resultados.





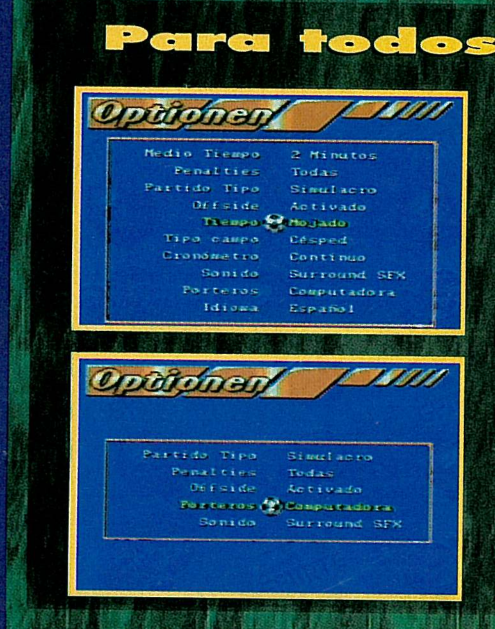
evento deportivo de sus características.

El juego es configurable desde sus inicios para ajustarse a las preferencias del jugador: bien como si fuera una simulación, bien como un juego arcade. Después, ofrece la oportunidad para seleccionar el resto de opciones básicas en vistas a desarrollar un encuentro de fútbol, tales como la rgla del fuera de juego, porteros manuales o automáticos, selección del idioma, tiempo atmosférico, etc. Como podéis observar, una gran cantidad de opciones.

Una vez realizadas estas operaciones, ya podéis empezar a preparar vuestros pads de control para afrontar la responsabilidad de llevar a vuestro equipo hasta el triunfo final, tras haber salido airosos de todos los enfrentamientos anteriores, claro está

El juego ofrece cuatro modos diferentes de competición: Liga, Torneo y exhibición. En el modo exhibición, únicamente se juega un partido, lo que es una exce-

Para todos los gustos





Gracias a la gran cantidad de opciones de configuración que contiene, cualquiera puede sentirse como un gran jugador de fútbol, aunque no sea un amante de este deporte. FIFA Soccer siempre ha sido muy recomendable para todos los públicos.



GRÁFICOS FX



Esperábamos algo más de esta versión CD de FIFA en lo que a gráficos se refiere. Es cierto que los jugadores presentan algunos cuadros de animación más, al mismo tiempo que es posible encontrar varios movimientos nuevos frente a su versión Mega Drive. Pero salvo la espectacular secuencia de introducción con vídeo digitalizado, no hay nada más que realmente saque provecho de la potencia del CD.

SONIDO FX



El sonido siempre ha sido la parte más destacable de todos los nuevos juegos de CD. Pues bien, FIFA Soccer no podía ser menos y es en este apartado donde brilla de una forma total. En los menús de opciones y en la espectacular secuencia de introducción es posible escuchar una música de extraordinaria calidad, grabada en el CD como si de una pista de audio se tratara.

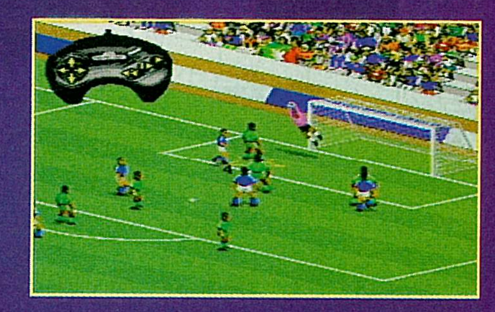
TÉCNICA CD



No vemos realmente el porqué de esta versión en CD de FIFA Soccer. Su uso de las capacidades del CD es realmente mínimo, aunque la secuencia de introducción es verdaderamente impresionante, debido sobre todo al vídeo digitalizado. Pero sigue siendo una verdadera pena que se sigan infrautilizando las posibilidades que un soporte como el CD puede ofrecer a los programadores de juegos.

No es que precisamente EA se haya lucido, pero hay que reconocer que el juego es excelente, a pesar de no explotar la capacidad del Mega CD.





lente oportunidad para una primera toma de cotacto con el juego. El modo Torneo os permitirá seleccionar una serie de equipos y enfrentarlos entre sí, lo que dará un campeón. El modo Eliminatoria será, tal y como la misma palabra lo define, una eliminatoria entre varias formaciones. Por último, el modo Liga recreará con total fidelidad (en cuanto a tablas de clasificación se refiere) la emoción de una competición de liga.

Para todos ellos será necesario que seleccionéis un equipo, mientras que la consola se encargará de decidir los demás. Como probablemente ya os supongáis, cada uno de los equipos tiene una capacidad de juego diferente, tal y como ocurre en la realidad. Así, no tiene la misma potencia futbolística Nigeria que Alemania, lo que será oportunamente reflejado en las tablas que el juego os mostrará cuando vayáis a seleccionar vuestro equipo. Entre los más de 32 equipos que contiene es posible encontrar unos con un nombre muy curioso, éste está formada por el nombre de un continente y las palabras "All Stars". Tal y como se entiende, esto quiere decir que los equipos

La estrategia ganadora





De la misma forma que os posible acceder a resumenes del partido en los intermedios del mismo, es posible realizar cambios en el equipo. Aunque son las mismas que en el cartucho, merece la pena hacer un breve repaso. En estrategia podéis variar el juego de vuestro equipo. Cobertura os permitirá definir el área que queráis que vuestro equipo cubra. Con Formación podréis variar la disposición de vuestro jugadores por el campo. Y por último, en la opción Substitución podréis realizar sustituciones de los jugadores. ¡Qué no digan que faltan opciones!

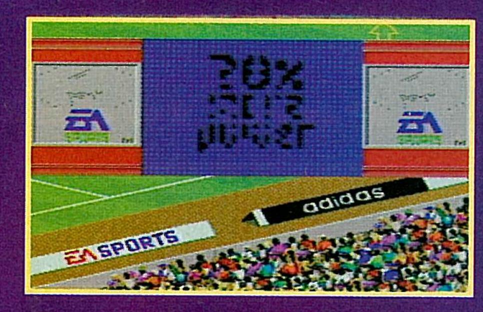








Los jugadores están representados con una definición y un colorido realmente sorprendentes.



Cuando marquéis un gol, aparecerá ante vosotros el marcador, con unos extraños anuncios.









Equipo	J	G	P	E	P
Grupo D					
Países Bajos	0	0	0	0	0
Nigeria	0	0	0	0	0
Bolivia	0	0	0	0	0
Dinamarca	0	0	0	0	0
Grupo E					
Rusia	0	0	0	0	0
South Korea	0	0	0	0	0
India	0	0	0	0	0
Portugal	0	0	0	0	0
Grupo F					
Costa de Marfil	0	0	0	0	0
Hong Kong	0	0	0	0	0
España	0	0	0	0	0
Noruega	0	0	0	0	0

Grupos — Pulse flecha arriba o abajo

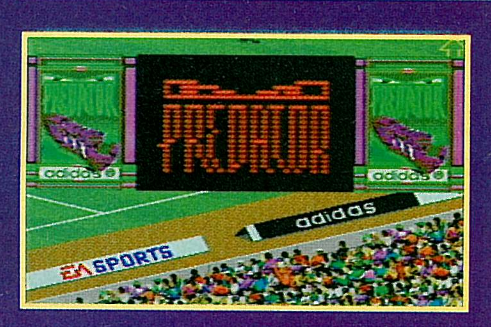
a los que hacemos referencia están formados por las estrellas del fútbol del continente en cuestión, ¡vamos, un equipo ganador!.

Seleccionado el equipo en cuestión, ya era hora de que llegaramos al tema más importante, el juego. Una vez en él, os veréis sorprendidos por la rapidez con la que éste se desarrolla y la riqueza de movimientos de los jugadores: chilenas, vaselinas, cabezazos, palomitas por parte de los porteros, etc. Todo ello recreado con una generosidad admirable. A partir de aquí, todo se resume en una palabra, ganar. Llegar hasta la final no es fácil, pero tampoco es cuestión de estar mucho tiempo jugando. Para evitar jugar sin parar durante largas horas, EA, inteligentemente, ha decidido incluir una opción para grabar partidas.

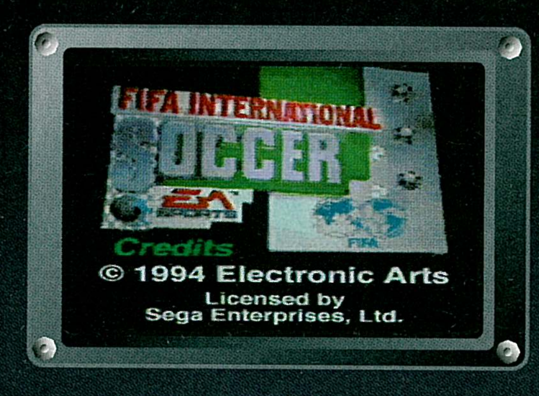
Hemos dejado para el final la noticia más triste: la opción para cuatro jugadores brilla por su ausencia. Si jugar uno solo es adictivo, imaginaros lo que puede ser jugar con cuatro amigos. A pesar de todo, sigue siendo el mejor juego de fútbol de los que actualmente existen, el gran éxito cosechado en cartucho así lo demuestra. Si tenéis un Mega CD y en su día no pudistéis haceros con una copia de él, esta es vuestra oportunidad.



Como en todo buen simulador que se precie (aunque también lo ofrece en el modo arcade), FIFA Soccer presenta resumenes del juego, para ello basta con acceder a la opción correspondiente en el menú que se ofrece en el intermedio de los partidos.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Impresionante y una verdadera gozada para observar. Está detallado hasta lo más mínimo, incluyendo las gradas y el público.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Realmente brillantes. Es fascinante la cantidad de movimientos que estos pequeños jugadores pueden llegar a efectuar.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Todo el sonido que es posible encontrar en una competición futbolística está aquí: gritos en masa del público, cánticos, golpes al balón, etc.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El control es sumamente sencillo, además se ha mejorado la respuesta de los botones, haciendo el juego aún más rápido y efectivo.

OPINION

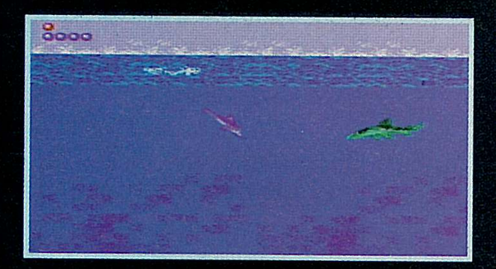
Si retiramos la espectacular secuencia de introducción con vídeo digitalizado y las músicas de CD, tenemos en nuestras manos el cartucho Mega Drive. Es cierto que el control del juego ha sido mejorado y ofrece, por tanto, mayor cantidad de jugabilidad, pero ello no es suficiente para justificar una versión Mega CD del juego. Además, no incluye la opción para cuatro jugadores, lo que le quita esa gracia que el juego posee cuando son varios los que van a disfrutar de él. A pesar de todo, es una opción de compra muy recomendable, puesto que sigue siendo el mejor juego de fútbol.

TOTAL 93

El mejor juego de fútbol, que se une a la lista de éxitos deportivos disponibles para Mega CD.

Siempre es de agradedcer que en el mundo de los videojuegos alguien aporte algo nuevo y original. Hace ya más de un año, un tal "Ecco the Dolphin" lo conseguía en Mega Drive a base de mostrar sus aventuras en busca de su familia. En esta ocasión, y después de que la Game Gear y el Mega CD ya disfrutasen de la visita de "Ecco", la Master recibe con alegría la ecológica presencia del espabilado e inteligente delfín.

Para aquellos despistados que no conozcan a nuestro protagonista, comentaremos que toda la historia comienza el día en que un extraño fenómeno metereológico "arranca" del agua a todos los habitantes del tranquilo entorno de Ecco, incluida su familia y amigos. Este es el punto de partida de una aventura con un "tufillo" más que evidente a ecologismo que llevará a nuestro delfín a recorrer un montón de escenarios preguntando a los seres más variados y sabios que habitan el fondo marino por el origen de tan extraño suceso. De esta forma Ecco se enterará de que este hecho ocurrió hace ya 500 años y que no se descarta que vuelva a pasar. Armado de valor, nuestro amigo comenzará la búsqueda de sus seres queridos, aunque sabe que en los últi-



Los tiburones serán uno de los problemas con los que os enfrentaréis en esta aventura.



ECCO THE DOLPHIN

Aventuras Submarinas





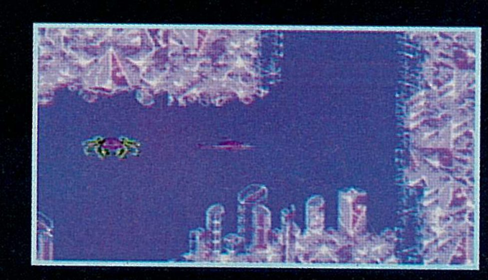
GLIFOS

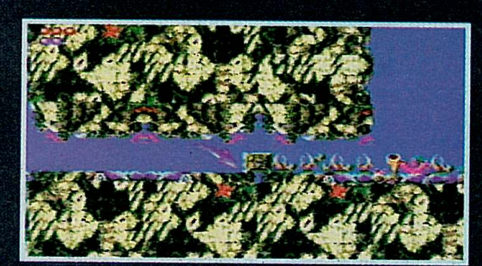
Los Glifos son cristales misteriosos que se hayan esparcidos por las profundidades oceánicas. Los amarillos son las llaves que abren los caminos cerrados por algunos cristales transparentes, mientras que el resto os darán muchas pistas de cómo continuar vuestra aventura submarina.

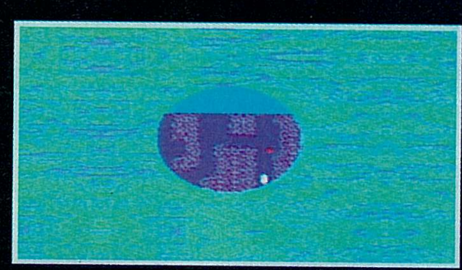


Sega • Aventura • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 1 • Cont.: Passwords • Fases: 17





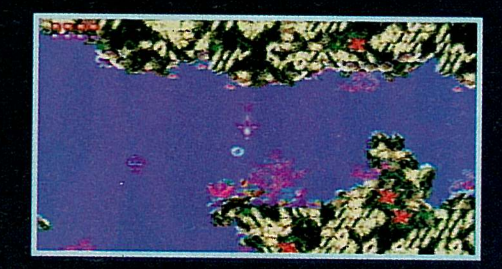




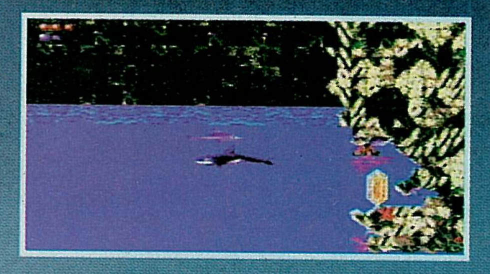
Mas vale que aprendáis rápidamente a usar objetos si no queréis quedaros atascados.

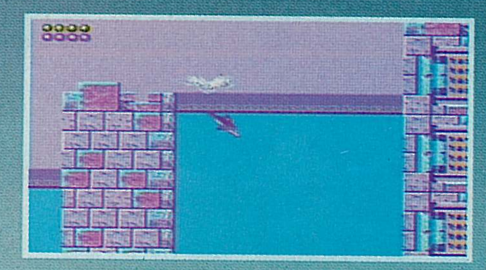
Una de las habilidades más desarrolladas de los delfines es el de la orientación. Usad el sonar a menudo.

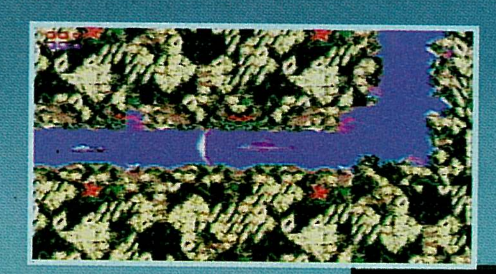




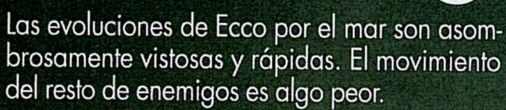
mos tiempos el mar ya no es un sitio seguro y que los peligros acechan por todas partes. Lógicamente nuestro amigo no posee poderes especiales al estilo de otros héroes protagonistas de cartuchos. Únicamente cuenta con su sistema se sonar para guiarse y su facilidad para nadar a altas velocidades. Por si los poblemas fuesen pocos, Ecco tiene las mismas limitaciones que cualquier otro delfín, o sea, que tiene que respirar aire de la superficie y sufre daño cada vez que se encuentra con una medusa, un erizo de mar, un tiburón, etc. Por tanto se impone una salida a la superfie cada cierto tiempo (cuando el marcador de oxígeno descienda alarmantemente) y atacar a los peces para recuperar las fuerzas perdidas. Por cierto, ya podéis poner en forma vuestras neuronas, porque si lo que queréis es ayudar a Ecco, será necesario que pongáis estas últimas a tono puesto que tendréis que resolver multitud de enigmas utilizando objetos, así como salir con vida de variados laberintos. Nadie dijo que la aventura fuese fácil...











Gráficos (1–10): 9

Si nos olvidamos de lo visto en anteriores versiones, ésta resulta muy bonita gráficamente. Los fondos se podían haber cuidado un poco más.

Movimiento (1–10): 9

Las evoluciones de Ecco por el mar son asombrosamente vistosas y rápidas. El movimiento del resto de enemigos es algo peor.

Sonido (1–10): 7

A diferencia de en otras versiones, aquí no se ha cuidado en absoluto la parte sonora. Musiquilla pachanguera y escasos efectos; pasable.

Jugabilidad (1–10): 9

Las primeras fases enganchan a cualquiera por su interesante desarrollo, aunque la dificultad aumenta progresivamente.

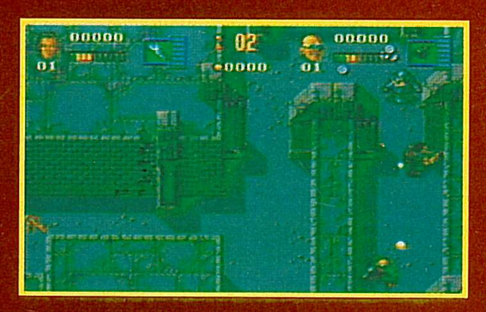
OPINION

En una época en la que la gente está un poco saturada de mata-matas y juegos de lucha, es de agradecer que alguien, en este caso Ecco, entre en el panorama lúdico de los jugones de turno derrochando frescura y originalidad. Si ya en las primeras versiones (MD, GG y MCD) nos sorprendió por su belleza gráfica y su original desarrollo, en esta ocasión, la Master se viste de gala para recibir las evoluciones del delfín más famoso del mundo (después de Flipper, claro). Desgraciadamente, la 8 bits no tiene la capacidad sonora de MD y por eso este apartado se resiente. Pero aún así, promete ofrecer muchas horas de diversión apta para todos los públicos.

TOTAL 87

Original planteamiento para una excelente aportación al mundo de los juegos de Master.









THE CHAOS ENGINE

¡¡Es la Guerra!!

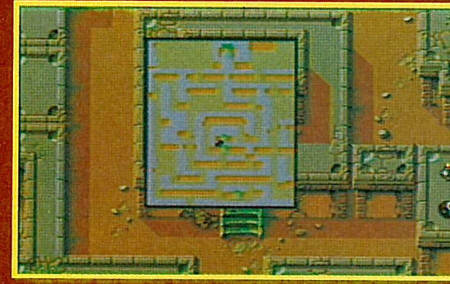
La historia no es muy original que digamos, y además es casi seguro que os va a sonar un montón, pero no tenemos más remedio que contarla para situaros un poco.

Pues bien, tenemos un excéntrico millonario del siglo XIX con ansias de poder y varios científicos locos que trabajan para el primero construyendo una máquina super poderosa. ¿Qué da como resultado todo esto?. Está claro: un lío de proporciones monstruosas. Esta vez la máquina ha cobrado vida y se ha apoderado del Barón Fortescue (que así se llama el millonario), fundiéndose con él y convirtiéndole en su esclavo. Los problemas no acaban ahí, porque toda la población de la tierra incluidos los animales, ha sido transformada en cyborgs de terrible aspecto.

Casualmente, seis soldados de fortuna se han librado de tan cruel destino y ahora son la última oportunidad de la humanidad. ¿Tierno, verdad?.

Los personajes que integran el grupo son de lo más variado, pero todos ellos tienen en común el ser mortales de necesidad con un arma en sus manos, y en esta ocasión todos poseen al menos una y munición infinita. Por si fuera poco, dependiendo del nivel de habilidad que tenga cada guerrero, existen también ar-

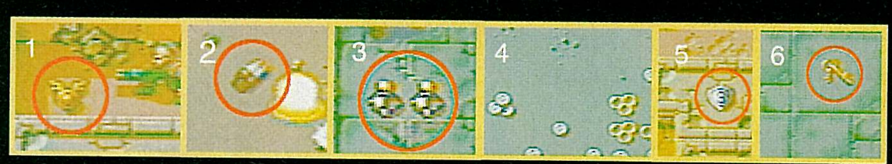
De todos los objetos especiales, el mapa es el más útil. Sobre todo si nos encontramos en un laberinto...





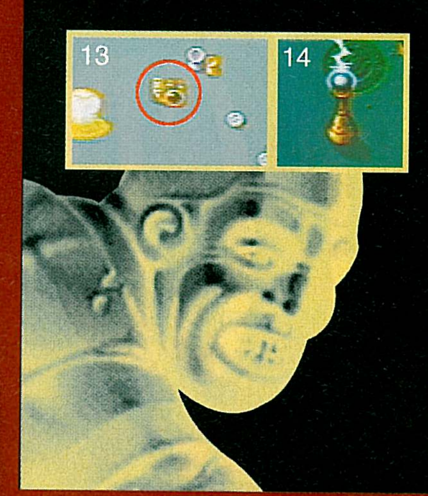
MicroProse • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • N. dific.: 3 • Contin.: Password • Fases: 16

ÍTEMS

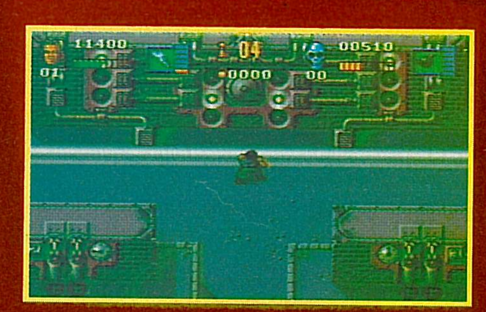


1) Ataque aéreo, destruye todo en 360° incluso en altura. 2) Dinamita, acaba con todos los enemigos de la pantalla. 3) Special Power, permite usar las armas especiales. 4) Dinero, sin comentarios. 5) Escudo, durante 5 segundos sois invulnerables. 6) Llaves, permiten acceder a las zonas de bonus y a zonas secretas (aunque ya no tanto).





7) Teléfono, al cogerlo trae a nuestro compañero junto a nosotros. Ideal para "fisgones". 8) Vida extra. 9) Estrella, durante 5 segundos se consigue el máximo poder de ataque y velocidad. 10) Comida, recupera una parte de la energía perdida. 11) Mapa, permite localizar la salida de los laberintos. 12) Ficha de Meta Intermedia, permite salvar la posición para no empezar la fase desde el principio. 13) Power Up, aumenta el poder del armamento. A más Power Up, más potencia de fuego. 14) Nódulos, activando todos los que aparecen en cada fase se accede al siguiente nivel de juego.





mas especiales (dinamita, bombas de fragmentación, primeros auxilios, etc).

El objetivo del juego es ir activando unos extraños objetos en forma de peones de ajedrez (algo más grandes, claro), llamados "Nódulos", que se hallan repartidos por las 16 fases de los cuatro mundos que componen el mapeado. En cada uno de los niveles existe un número mínimo de nódulos que deberemos activar, pero si marcamos más, accederemos a fases escondidas repletas de ayudas.

Acabando con éxito todas las fases previas, llegaremos al escondite de la máquina y nos enfrentaremos a ella.

Tanto si jugáis en el modo un jugador, como si lo hacéis dos amigos, en la pantalla de los personajes tendréis que seleccionar a dos luchadores que serán los que inicien la aventura. Si jugáis solos, el otro personaje será dirigido por la consola y actuará igual que si fuese manejado por un jugador humano. Ahora el futuro de la humanidad está en vuestras manos.



Gráficos (1–10)

Escenarios simples pero bien realizados. La vista aérea condiciona el scroll, de tal forma que únicamente existe un plano.

Movimiento (1–10)

El desplazamiento de los personajes por la pantalla es suave, aunque es desesperante que haya que estar parado para poder disparar.

Sonido (1–10)

Música super-marchosa, efectos de todo tipo y además, voces digitalizadas de buena calidad.

Jugabilidad (1–10)

Si dispones de tiempo y de un amigo dispuesto a todo, es posible que disfrutes como nunca. Si juegas solo pon una vela a San Pancracio.

OPINION

Tras hacer las delicias de los usuarios de ordenador, "The Chaos Engine" hace su aparición en Mega Drive de la mano de MicroProse. Con un planteamiento simple y un desarrollo bastante clásico, este juego cumple sin excesivos problemas con su misión de divertir, aunque sin aportar nada nuevo al mundo de las consolas. Lo más destacable es su endiablada jugabilidad, aunque el acompañamiento musical está también a un buen nivel. La dificultad general es alta, aunque gracias a los passwords, sus cortas cuatro fases y que puedan jugar dos jugadores simultáneos se hace un poco más fácil llegar al final. Aún así, hay juego para rato.



Divertido juego de acción para los incondicionales del género, sin presentar grandes novedades.

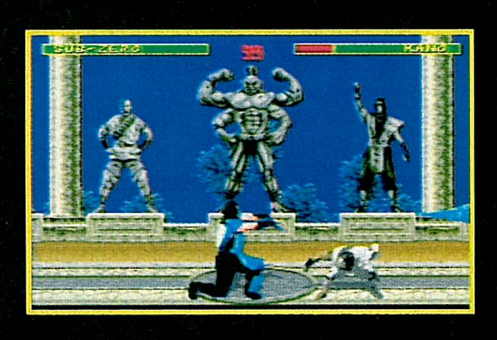
MORTAL KOMBAT CD

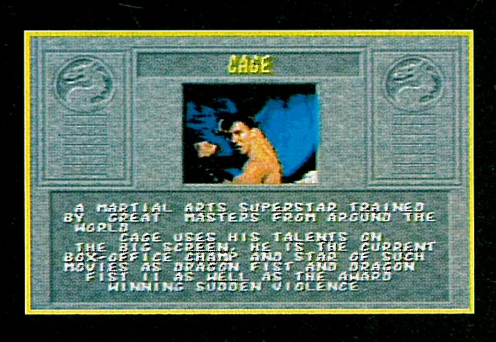
Sangre, sudor y lágrimas

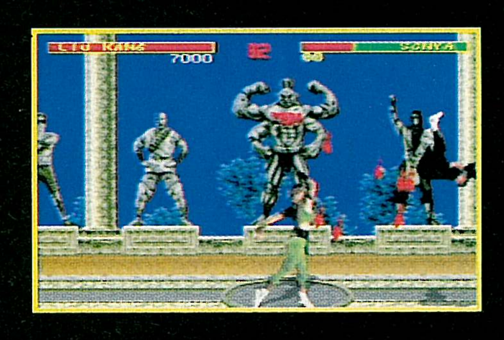
Estaba cantado. Todos sabíamos que, tarde o temprano, el combate más mortal de todos los tiempos se iba a desarrollar en los apenas 12 centímetros de la superficie de un disco compacto. Era sólo cuestión de tiempo, y ahora que en todos los salones recreativos arrasa la segunda parte de este "clásico", Acclaim se ha decidido a dar el paso.

No vamos a negar que, en esta redacción, muchos nos esperábamos una típica conversión de juego de Mega Drive, o sea, el mismo juego con una intro digitalizada y un sonido de mejor calidad. Vamos, lo habitual hasta la fecha.

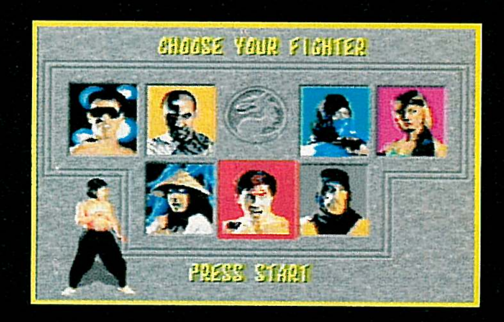
Pues bién, una vez con el compacto en nuestro poder, hemos podido comprobar que no íbamos muy desencaminados. Ciertamente el juego comienza con una presentación a base de imágenes tratadas digitalmente (procedentes del anuncio de televisión que se utilizó para su promoción en los Estados Unidos), mientras un "ritmillo" marchoso y "bacaladero" resuena en nuestros oídos. Hasta aquí todo lo visto apenas justificaba el cambio de formato, ya que lo importante (que es el juego), no parecía ofrecer muchas novedades. Para empezar, el numero de luchadores permanece invariable, lo mismo que los escenarios y los golpes principales. O sea, que nos temíamos lo







Acclaim • Lucha • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones:6 • Luchadores: 7





Bonus mortales

Por cada tres adversarios que derrotéis tendréis derecho a probar vuestra fuerza en la fase de bonus. Comenzaréis rompiendo maderas, pero con el tiempo vuestra fuerza os permitirá romper piedra, hierro, etc.



Este es el duro camino hacia el éxito. Nunca convertirse en el luchador más poderoso fue tan difícil.

peor en estos casos.
Afortunadamente en cuanto empezó la acción pudimos descubrir que las primeras impresiones no eran del todo acertadas. Trás los primeros saltos de tanteo y los primeros golpes al aire, iniciamos nuestro asedio al contrario. El resultado fue unas cuantas manchas de tono rojizo en nuestra pantalla. Nuestra sorpresa no tuvo límites. ¡Ni siquiera habíamos introducido un código!. Anonadados ante tal descubrimiento, apenas pudimos prestar atención al movimiento de los personajes, que no solo se desplazaban a una velocidad de infarto, sino que además marcaban más profundamente cada uno de los tiempos de cada golpe. Una auténtica pasada que se vió confirmada en cuanto el mensaje "FINISH HIM" apareció ante nuestros incrédulos ojos. Por fin íbamos a disfrutar de las mismas op-





GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La inclusión de algunos cuadros de animación extra no justifican el uso de un soporte como el CD. El modo Gore no nos compensa la sensación de echar de menos "algo". El resultado final se parece demasiado al cartucho. Tal vez unos escenarios nuevos hubiesen dotado al juego de muchos más alicientes haciéndolo ligeramente diferente.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

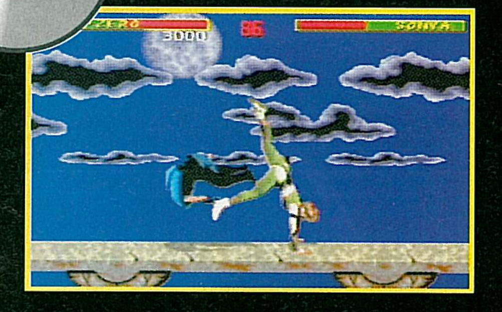
Buenos ritmos para acompañar la desenfrenada acción de los combates. Debemos resaltar que los efectos son producidos por la Mega Drive, pero las músicas son leídas directamente del CD con la mejora de calidad que esto supone. Aún así, habrá quien piense que la melodía de los combates es un poquito más lenta que en el cartucho.

TÉCNICA CD

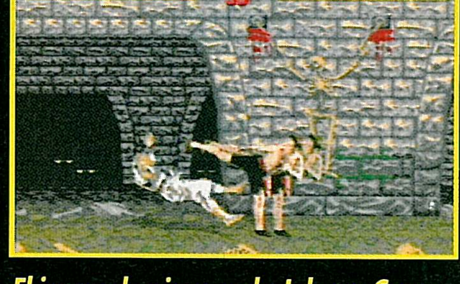
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sin grandes novedades técnicas, este compacto viene a unirse de lleno al amplio repertorio de adaptaciones "clásicas" de juegos de Mega Drive. Una bonita escena de introducción y música de calidad son prácticamente la única aportación destacable. Muy poco para justificar un soporte con tantas posibilidades.

Conversión típica de un juego de Mega Drive al que se le añade una buena intro y música de mejor calidad. Nada para la posteridad.







El juego de piernas de Johnny Cage se muestra terriblemente efectivo contra enemigos lentos.

El reptil acecha

En determinadas ocasiones (ojo al marcador), un extraño ser verde aparecerá retándoos a realizar un "perfect" o un "fatality". Si lo lográis, podréis combatir contra él y conseguir la cifra de 10.000.000 de puntos.





Mandar una descarga de energía puede ser una buena forma de mantener a raya a cualquier enemigo.

Acclaim ha vuelto a dar en el clavo. Es cierto que «Mortal Kombat CD» no presenta grandes novedades respecto al cartucho, pero repite la fórmula que tanto éxito le ha dado.

Como podéis observar, las diferencias entre ambas versiones son prácticamente imperceptibles.



ciones y posibilidades que tantas horas nos tuvieron pegados a la recreativa... Desde esto que os contamos hasta el consiguiente ingreso en urgencias con rotura de pulgares de tanto jugar solo ha habido un paso.

Que nadie se sorprenda, porque ningún "jugón" está libre de la amenaza que supone para su salud las elevadas cotas de jugabilidad que alcanza "Mortal Kombat CD". Pero eso ya lo sabéis ¿o no?. Hay que tener en cuenta eso sí, que el juego es prácticamente el mismo que vimos en la versión cartucho, solo que mejorado "ligeramente" en algunos aspectos. Aunque no muchos, no nos engañemos.

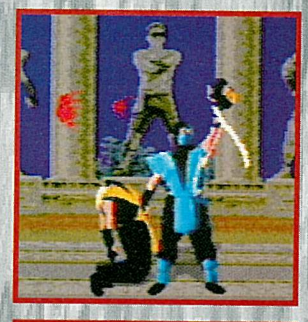
La pregunta por tanto es: "¿merece la pena comprarse el CD teniendo ya el cartucho?". Con los datos que os hemos ofrecido la respuesta la tenéis un poco más clara. Si sois un "pelín" vagos y no queréis líos de claves, ni códigos, ni nada de eso vuestra elección es el CD, sino...

Resumiendo, los incondicionales del juego sabrán ver en él todo el atractivo de la recreativa y las ventajas de poder disfrutar en casa. El resto (los que no tengan el cartucho, si es que queda alguién) pueden aprovechar la ocasión para tener entre su colección de juegos uno de los más importantes de los últimos tiempos.

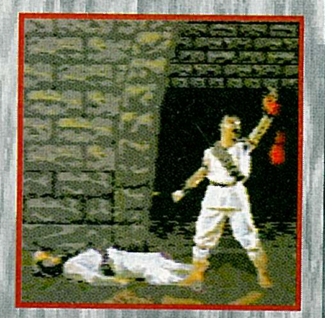


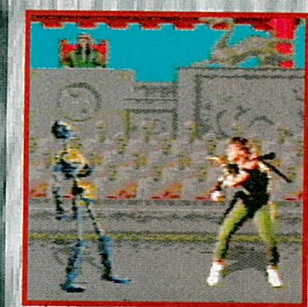


Fatalidades no aptas para menores



No podían faltar. Asociados siempre al rojo fluido, los golpes finales o "fatalities" os acercarán un poco más a lo que la recreativa os ofrecía. Menores y aprensivos, absteneros.







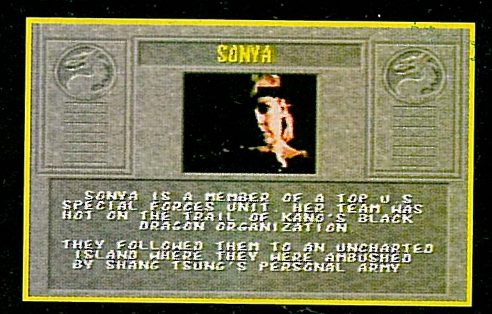






Los escenarios han sido recreados de la mejor forma posible para parecerse a la recreativa.

Mientras esperamos la llegada de «Mortal Kombat II», este CD nos sirve de pequeño entremés para lo que puede ser el verdadero plato fuerte del año. Eso sí, sin restarle mérito alguno a esta versión.



Una breve reseña biográfica nos pondrá al día de los orígenes de los luchadores.







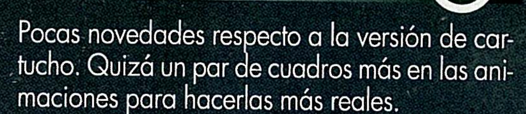
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Uno de los grandes atractivos de este juego son, sin duda, las digitalizaciones de sus protagonistas. Los escenarios se mantienen sin cambios.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento



Pocas novedades respecto a la versión de cartucho. Quizá un par de cuadros más en las animaciones para hacerlas más reales.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Las melodías entre combates y las de la intro son realmente buenas. La de los combates ha perdido "marcha", aunque ha ganado en calidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Aunque el nivel medio de dificultad sigue siendo alto, la posibilidad de disfrutar del modo gore sin "trucos" hace que la nota sea elevada.

OPINION

Por una vez, y sin que sirva de precedente, Acclaim ha hecho caso a los muchos usuarios que demandaban el poder disfrutar del "deseado" modo Gore sin tener que introducir claves, ni trucos. Habréis observado que la nota es algo superior a la obtenida en su versión cartucho. A pesar de su semejanza con éste, la verdad es que MK CD es lo suficientemente bueno como para reconocer su calidad sin necesidad de compararlo con su predecesor. Además hay que reconocer ciertas ventajas del compacto, tales como una banda sonora de calidad y más detalle en las animaciones. Y a todo esto hay que unir la presencia de ese líquido vital de tono rojizo...... En fin, un juego de lucha muy recomendable.

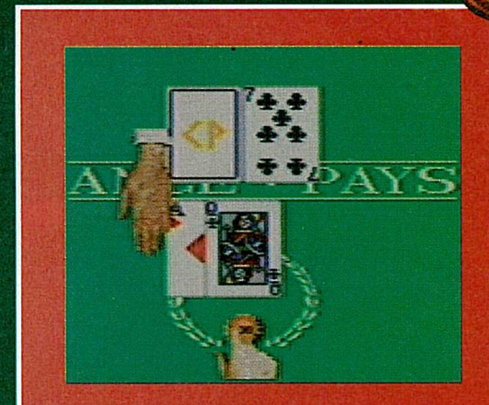
TOTAL 90

Un adictivo y muy deseable juego de lucha para Mega CD, superior a su versión de cartucho.

CAESAR'S PALACE

Por un Puñado de dólares

BLACK JACK

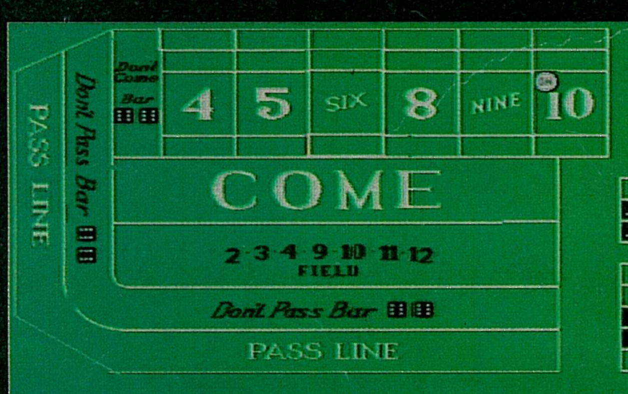


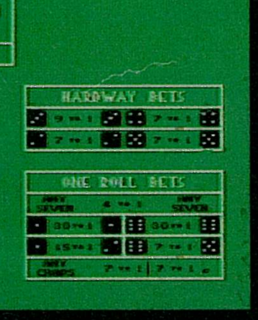
El Black Jack es el equivalente anglosajón del conocido juego español "las siete y media" y el objetivo es consseguir sumar 21 con las cartas. En un casino no sabemos lo fácil que es ganar, pero en este cartucho estad seguros de que ésta será la mesa que más visitéis. En cuanto le cojáis el truco apostad muy fuerte.

LOS DADOS

Los dados probablemente no saquen de pobre a ninguno de vosotros, pero no se puede negar que la emoción de conseguir "el punto" es increíble. Si en algún momento gozáis de gran liquidez no dejéis de visitar esta mesa.







TICKETS



Los tickets no son otra cosa que los famosos "rasca y gana" que todos cconocemos. El objetivo a lograr varía, pero lo habitual es conseguir algún tipo de combinación (parejas, trios, etc) o alcanzar el otro extremo de la papeleta.

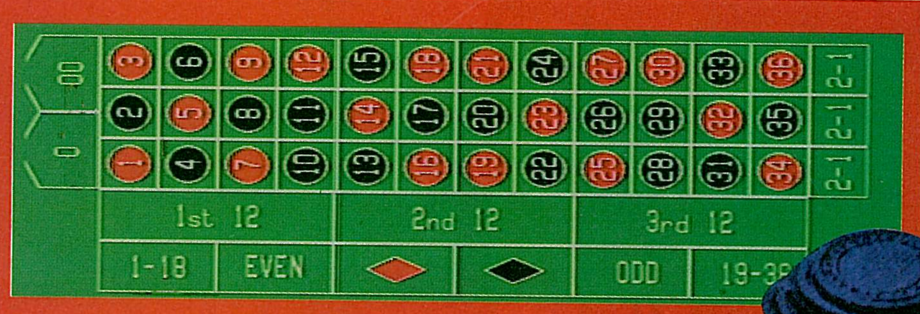




PRIMITIVA

Este juego es uno de los más difíciles a la hora de conseguir premios, aunque si lo lográis recibiréis la nada despreciable cantidad de 300.000 dólares. A tachar tocan...

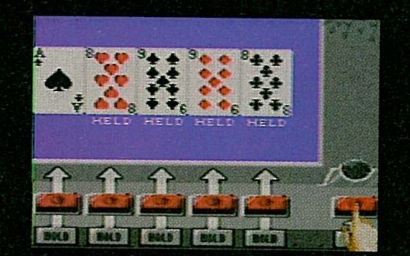
Virgin • Azar • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: Suerte • Contin.: Password • Juegos: 8



RULETA

Sin duda, la ruleta es la estrella de los casinos. En ella es donde se producen las apuestas más fuertes, y por lo tanto, los premios son más elevados. Acertar, lo que se dice acertar al número ganador, es tan difícil como aprobar un examen sin presentarse, pero siempre nos quedan las apuestas menores.

TRAGAPERRAS



Únicamente echaréis en falta la melodía de "los pajaritos". Por lo demás, igualitas que las que véis en el bar de la esquina.

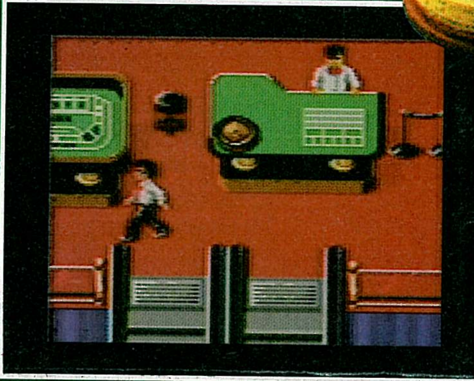


CARRERAS CABALLOS

Típicamente americano. Os recomendamos echar un vistazo a las estadísticas antes de apostar, por si salta la liebre. ¡Digooo, el caballo...!



EL CASINO



El conductor de todo el cartucho es un personaje que se desplaza por un casino auténtico. Dependiendo de la mesa que escojáis, jugaréis a uno u otro juego. Atentos con las zonas reservadas a grandes apostadores. Hay que llevar bastante dinero encima.



Gráficos (1–10)

Seguro que no pasan a la posteridad por su calidad, pero cumplen a la perfección con su cometido.

Movimiento (1–10)

No existe movimiento como tal. Únicamente los desplazamientos del protagonista por el casino y las animaciones de cartas, ruleta y demás.

Sonido (1–10)

Bastante pobre en general. Resaltar únicamente los efectos en las máquinas tragaperras y en la ruleta.

Jugabilidad (1–10)

Para mucha gente, el juego puede ser perjudicial para su salud, pero si no te apasionan los juegos de azar...

OPINION

Virgin se destapa en esta ocasión con un curioso cartucho que recrea el ambiente de los casinos. La idea no podemos decir que sea nueva, pero la forma de desarrollarla sí que es novedosa. Entre sus virtudes destacamos el hecho de que está compuesto por un buen número de juegos de azar, lo que hace francamente difícil acabar aburriéndose. Por otro lado, Caesar´s Palace tiene el inconveniente de tener como protagonista un tema demasiado "elitista" (no todos nos podemos acercar al casino) y que puede dejar a mucha gente "fría". Entendámonos, los juegos de azar no son tan excitantes como una buena aventura o un combate a tres asaltos. Pero claro, sobre gustos....

TOTAL 69

Curioso compendio de juegos de azar, con un resultado final más bien modesto.

Lo más Sega

Como ya es habitual por estas fechas, las distribuidoras no ofrecen muchas novedades, pero desde TodoSega vamos a intentar haceros un verano más entretenido con nuestras listas.

Si quieres acción, decídete por «Mortal Kombat CD»; si lo tuyo es el Mundial de fútbol, «FIFA Soccer CD» es un título a tener en cuenta; si lo que te va es correr, «Virtua Racing» es la mejor garantía de velocidad y, por último si te gusta dar rienda suelta a tus afanes destructivos, «The Chaos Engine» es la solución a tu deseo.

Para 8 bits sólo tenemos un sugerente y refrescante viaje de la mano de Ecco por las profundidades de la Master, pero las listas están pobladas de sugerentes títulos.



Los números que aparecen en la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada



Mega CD

1	r	JURASSIC PARK
2	r	THUNDERHAWK
3	n	FIFA SOCCER
4	3	SONIC CD
5	4	GROUND ZERO TEXAS
6	n	MORTAL KOMBAT
7	r	SILPHEED
8	9	ECCO THE DOLPHIN
9	8	DUNE
10	6	DRACULA UNLEASHED



«FIFA Soccer» se alza como el mejor juego de fútbol ¿de la historia?



Es difícil retirar a «Sonic» de su lista preferida, ¿viviremos lo suficiente como para verlo?



¿Quién decía que no había juegos de lucha en CD? ¡«Mortal Kombat CD» ya está aquí!

Mega Drive

1	r	VIRTUA RACING
2	r	WORLD CUP USA ´94
3	r	SONIC 3
4	5	FIFA SOCCER
5	4	DRAGON BALL Z
6	r	ETERNAL CHAMPIONS
7	8	PETE SAMPRAS TENNIS
8	7	STREET FIGHTER II
9	r	ALADINO
10	r	NBA JAM
11	13	DR. ROBOTNIK
12	r	STREETS OF RAGE 3
13	11	SUBTERRANIA
14	r	DUNE II
15	n	CHAOS ENGINE
16	17	NBA SHOWDOWN
17	15	TOEJAM & EARL 2
18	r	BUBBA´N STIX
19	r	JURASSIC PARK
20	r	PGA EUROPEAN TOUR



Nada os parecerá tan adictivo como «The Chaos Engine», ¡si vuestro pulgar lo aguanta!.

Master System

1	r	WORLD CUP USA ´94
2	r	MICROMACHINES
3	r	MORTAL KOMBAT
4	6	STREET OF RAGE 2
5	4	DR. ROBOTNIK
6	5	JUNGLE BOOK
7	r	SONIC CHAOS
8	n	ECCO THE DOLPHIN
9	8	ALADINO
10	r	ROBOCOP VS TERMINATOR

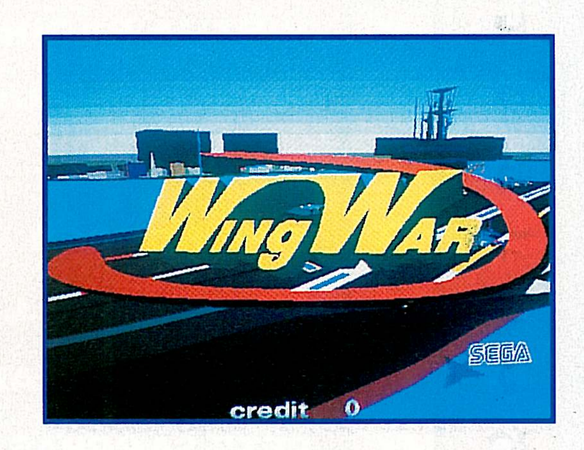
Game Gear

1	r	WORLD CUP USA ´94
2	r	SONIC SPIMBALL
3	4	POWER STRIKE II
4	3	MICROMACHINES
5	7	NBA JAM
6	8	ALADINO
7	5	GP RIDER
8	6	MORTAL KOMBAT
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	DESERT STRIKE



Con alas y a lo loco

WING WAR



Cuando todo el mundo se había olvidado de los juegos arcade de tipo tradicional, Sega presenta «Wing War» con una intención muy clara: revitalizar el género. Para ello ha utilizado su placa más conocida.



Anque pueda parecer una vuelta al pasado, para esta ocasión Sega ha vuelto a utilizar la misma placa en la que en su día programó «Virtua Racing» («Stars Wars» también utiliza esta placa). Por tanto estamos hablando de un hardware capaz de mover una escalofriante cifra de polígonos por segundo, así como con la capacidad de presentar gráficos en tres dimensiones.

Este «Wing War» es una vuelta a los origenes de los juegos, a los tiempos en los había que dirigir un sprite con una alta capacidad ofensiva por la pantalla mientras el dedo se quedaba clavado sobre el botón de disparo. Aunque un poco más sofisticado en cuanto a presentación gráfica y sonora se refiere, el fin del juego es el mismo, eliminar a todo bicho viviente que ose pasar por delante del punto de mira. Para ello, presenta la posibilidad de seleccionar un avión entre una extensa gama: desde biplanos de la Primera Guerra Mundial hasta un caza de última generación. La máquina presenta varios modos de juego, pero quizá el más interesante sea el que permite que varios jugadores combatan conjuntamente.

Como véis, tema suficiente para divertirse durante un buen rato, y todo ello gracias a la alta tecnología que Sega ha desarrollado para el ocio y el entretenimiento.

Sega nos cuida como sólo ella sabe: esta recreativa también llegará en su formato Deluxe. Todo sea por simular al máximo las condiciones reales de juego.

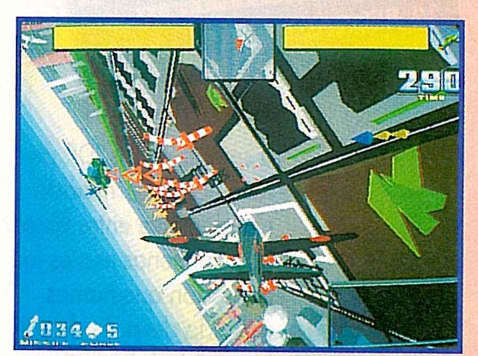




Con «Wing War», Sega se adelanta, por enésima vez, al tiempo. Lo ha hecho otra vez, ha vuelto a sorprendernos con su especial forma de entender el ocio y la diversión.

Gracias al potente hardware incorporado, el juego altera el modo de visualización en pantalla dependiendo del tipo de presentación necesaria para el combate.





Tras haber cambiado el tradicional modo de presentar otros géneros, esta vez llega el turno de los arcades. Sega sigue en la brecha, alterando todos los estándares de juego.



















Esta es una selección de los diferentes aviones de combate disponibles, aunque también podréis encontrar varios helicópteros. Observaréis que han sido reproducidos con todo lujo de detalles.



Las mil caras de la aventura

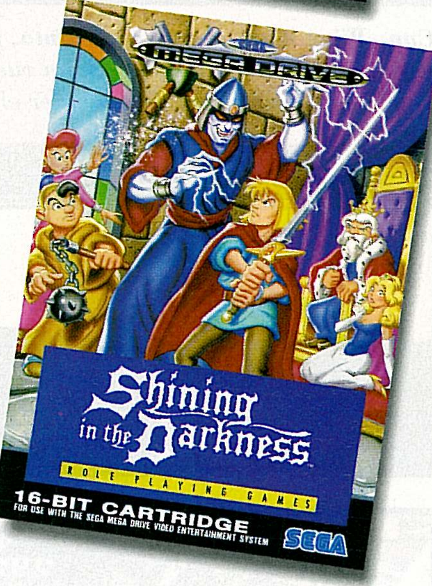
Los Juegos de Rol

Tradicionalmente, el rol se juega sobre un tablero en el que se desarrolla la aventura, una vez que los diferentes personajes han sido repartidos entre los jugadores. El rol en consola, por la variedad de medios que utiliza, puede ser desarrollado de muchas formas diferentes.



Conozcamos las más importantes.





La semilla de los JDR parece haber germinado rápidamente entre vosotros. Al menos esa es la impresión que hemos recibido después de ver la cantidad de cartas que nos han llegado en las últimas semanas. Probablemente muchos de vosotros, esforzados lectores, ya estabáis contagiados de la "rol-manía" y el reportaje del mes pasado únicamente haya despertado antiguas sensaciones que creíais dormidas. Para aquellos otros que no conocían este fascinante mundo, esperamos haber despertado vuestra curiosidad.

¿Que a qué viene todo este rollo?, pues muy simple. Este mes vamos a continuar con nuestro re-

Golpe a golpe, hechizo a hechizo

La efectividad como regla general

El combate es una de las partes más importantes de los juegos de rol. Gracias a la lucha podemos conseguir aumentar nuestra experiencia (y por tanto nuestra habilidad) y nuestro equipamiento. Tan importante resulta, que hasta es posible hacer una clasificación de los juegos atendiendo al sistema en el que se desarrolla éste. Existen varios tipos de combates, pero principalmente podemos distinguir dos tipos: por órdenes y en tiempo real.

El combate por órdenes es el clásico de los JDR y es adoptado de los primitivos juegos de tablero en los que se siguen los llamados "turnos" según los lanzamientos de unos dados. El sistema es el siguiente: antes de comenzar la lucha se nos ofrece la posibilidad de elegir la acción a realizar (atacar con armas, con magia, huir o esconderse,etc). Hecho esto para todos los integrantes de nuestro grupo de héroes, la acción seleccionada se lleva a cabo. Despues es el turno de los enemigos para finalmente volver éste a nuestros personajes.

El combate en tiempo real, como su propio nombre indica, efectua la acción (golpear con la espada, por ejemplo) al mismo tiempo que pulsamos el botón (o sea, como en los arcades). Por supuesto, estos dos tipos de combates pueden sernos ofrecidos tanto en vista subjetiva, como en vista general o aérea.

"Landstalker". M.D.

"Phantasy Star IV". M.D.

"Shining in the Darkness". M.D.

"Shining in the Darkness". M.D.

"Spellcaster". M.S.

"S. of Vermilion". M.D.

"Phantasy Star IV". M.D.

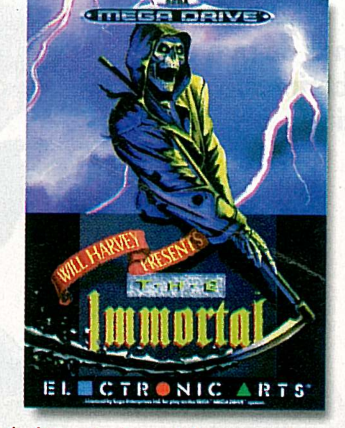
"S. of Vermilion". M.D.

corrido por el rol, centrándonos en repasar aquellos juegos, que si bien no son JDR puros (según el criterio que seguimos el mes pasado), contienen una o varias de las características propias del género.

Aventuras a 220 voltios

En primer lugar nos vamos a ocupar de los llamados **"juegos de aventuras"**, especialmente indicados para los "novatos" por su facilidad de manejo (que no de resolución). Estos juegos suelen tener en común una **vista aérea o isométrica** que permite controlar una **gran cantidad de terreno**. Algo fundamental si tenemos en cuenta que los mapeados suelen ser **bastante extensos** y la cantidad de enemigos suele ser **enorme**. Es posible encontrar **mazmorras** ("Dungeons") en determinados momentos, aunque el sistema de juego se mantiene y la visión continua siendo la misma. Los **acertijos y la resolución de enigmas** aparecen por doquier, siendo fundamentales para la finalización de la historia. Por otra parte, no suelen existir sistemas de puntos para definir a un personaje (puntos de experiencia, habilidad, resistencia, etc), únicamente contamos con **marcadores de nivel de vida**, **marcadores de dinero** (o lo que se use como moneda) y en algunas ocasiones, **marcadores de magia**. Al igual que en los **JDR puros**, se mantiene la necesidad de equipar a nuestro héroe/heroina (que también las hay) con todo el material que vaya a necesitar en su aventura, léase **armas**, **armaduras**, **pociones**, etc.

Evidentemente tampoco podíamos olvidarnos de los imprescindibles objetos especiales. Podéis estar tranquilos, porque os cruzaréis con ellos en más de una ocasión.



DRAGON CRYSTAL

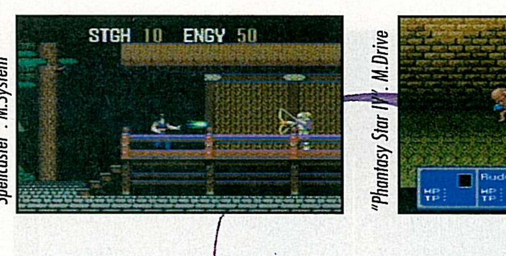
SEGA GAME GEAR

Si bien es cierto que la presencia oficial de determinados cartuchos en nuestro país es nula, siempre es posible encontrar algunos de estos juegos en establecimientos especializados en videojuegos.

A espadazo limpio

Siguiendo con nuestro repaso, es esta ocasión nos toca echar

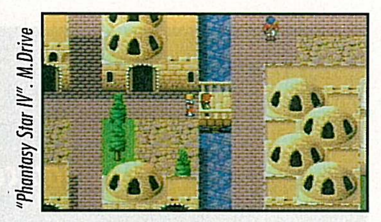




"Spellcaster". M.System


"Phantasy Star IV". M.Drive

"Phantasy Star IV". M.Drive


"Phantasy Star IV". M.Drive

un vistazo a los "arcades", los reyes de la acción.

Estos juegos son los que menos tienen en común con los **JDR clásicos**, aunque muchas veces tanto el tema, como el propio desarrollo, nos hacen pensar lo contrario. Nada más verlos, llama la atención la **vista horizontal** tan propia de los tradicionales arcades, aunque en determinados momentos (conversaciones entre personajes, por ejemplo) pueda ser abandonada en favor de una **vista subjetiva**. Entre los aspectos en común con los JDR tradicionales, podemos citar el uso de **objetos especiales e items**, **el equipamiento** y, en menor número de veces, **los acertijos y enigmas**. Este tipo de juegos es especialmente apropiado para gente **amante de la acción** y que no quiera complicarse en exceso, pero que a su vez se sienta atraída por la especial naturaleza de los juegos de rol.



"Lord of the Sword". Master System

Master System posee una larga y abundante lista de juegos de rol. Muchos de los cuales utilizan un sistema de juego parecido al de los arcades.



"Lord of the Sword". Master System



"Dungeons & Dragons". M.Drive

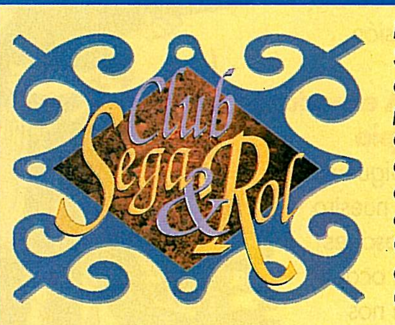


"Dungeons & Dragons". M.Drive

Combinando que es gerundio

Para terminar vamos a dedicar unas líneas a un tipo de juegos que sabe combinar lo mejor de varios subgéneros. Nos referimos a aquellos cartuchos que utilizan como forma de presentarnos la acción las **vistas aéreas** (igual que en las aventuras), cambiando a **vistas subjetivas** (muestran las imágenes como las vé el protagonista) cuando nos **internamos en una mazmorra**. Es habitual encontrarnos con los **sistemas de puntos** para los personajes, **laberintos**, **enigmas**, **objetos especiales**, **armas**, etc., recreando perfectamente **todo el ambiente de los clásicos JDR**. Son los juegos más fieles al espíritu del rol tradicional y por tanto su nivel de dificultad los hace recomendables para los "iniciados" del mundillo rolero.

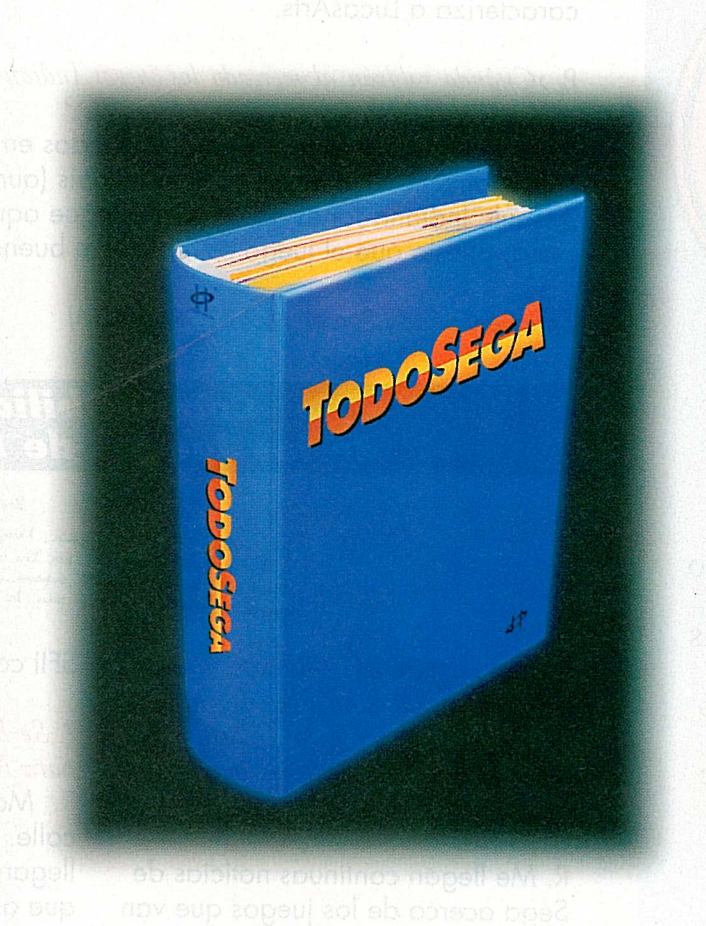
Como podéis observar, la forma de presentar el juego no va reñida con el disfrute de éste.



No. No nos hemos olvidado del Club Sega & Rol. Al contrario. Nos habéis enviado un montón de cartas y hemos podido comprobar el entusiasmo con el que habéis recibido el tema. Por eso, hemos preferido hacer bien las cosas y será en el próximo número cuando entraremos de lleno en el Club. Hasta entonces, seguid enviándonos vuestras dudas y sugerencias a ***Club Sega & Rol****. Os esperamos.*



¡Marchando unas Tapas!





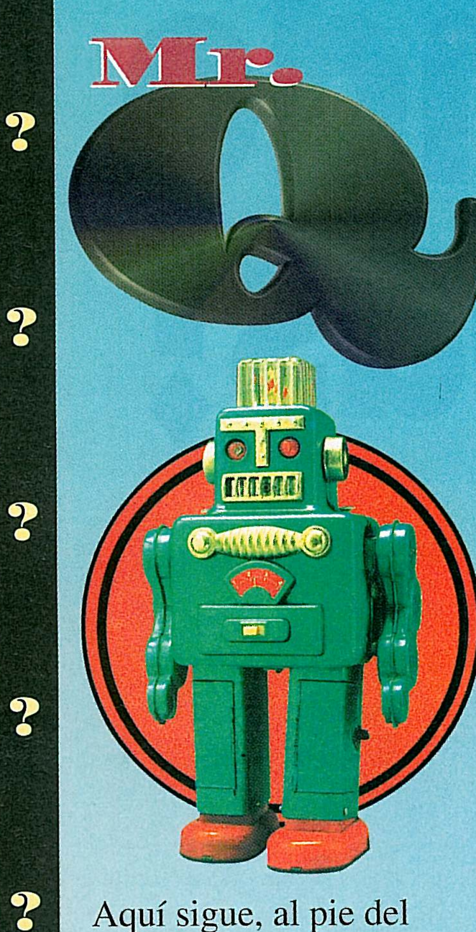
Ahora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19, de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h.



¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!



Aquí sigue, al pie del cañón, aguantando estoícamente ese intenso bombardeo de preguntas al que le sometéis todos los meses. Pero él, ni se inmuta. Todo le parece bien y estamos empezando a darnos por vencidos, puesto que su sabiduría sobre el mundo de las consolas es total. Así lo demuestra mes a mes, con gran habilidad.

Loco por Lucas

Hola M.Q.:
Me llamo Enrique y tengo unas dudas que me gustaria que me resolvieras con la perspicacia que te caracteriza.Para empezar te diré que tengo una Mega-Drive y ademas soy un seguidor de las pelis y juegos de LUCASFILM.

P. *¿Programará Lucas el Star Wars para Mega Drive? ¿Para cuándo?*
R. El único Star Wars que, de momento, va a ver la luz será el de recreativa, aunque te puedo decir que algo hay para finales de año en forma de cartucho para Mega Drive.

P. *En el caso de que sea así, ¿cómo será gráficamennte hablando?*
R. Es probable que veamos rotaciones y giros en plan modo siete y una gran cantidad de colores en pantalla, ya sabes, la calidad que caracteriza a LucasArts.

P. *¿Cuándo saldrán al mercado los juegos Indiana Jones and the Fate of Atlantis y Rebel Assault para Mega CD?*
R. Ambos juegos ya han sido presentados en los Estados Unidos. Próximamente tendremos en nuestro país (aunque no es muy seguro) Rebel Assault; Indiana Jones no creo que llegue aquí, lo que es una verdadera pena, puesto que el juego es realmente bueno y divertido.

Enrique Cañada Porcel. Motril (GRANADA)

Compatibilidad de los Juegos de MEGA CD

Barcelona 21-4-94.
¡Hola Mr.Q.! Me llamo Asonia. Tengo un Mega CD.... y la verdad estoy loca por tus circuitos.... ¿Como esta la inteligencia suprema de todosega? ¿Sabes que te mantienes muy bien para la edad que tienes?

P. *Sega lanzará en septiembre títulos como «Dracula Unleashed», «Jurassic Park» y «Ground Zero Texas» traducidos al castellano. ¿Conoces algún juego más que vaya a ser traducido?*
R. Me llegan continuas noticias de Sega acerca de los juegos que van a ser traducidos y los que no, pero es todo tan confuso que no te puedo asegurar nada sin riesgo a equivocarme. De momento de los tres que me citas es probable que sólo «Jurassic Park» sea traducido.

P. *¿Cómo puede ser que la Mega Drive pueda tener 36 megas y no se hallan aprovechado en ningún juego?*
R. Cuesta grandes esfuerzos programar un juego de tantos megas. De momento confórmate con los rumores acerca de un futuro SFII con 40 megas.

P. *Se habla de lanzamientos de lucha para Mega CD. ¿Cuándo llegarán?*
R. Mortal Kombat ya está en la calle. A partir de septiembre llegará Rise of the Robots y puede que algún que otro título más, como por ejemplo Brutal.

P. *¿Qué es más potente: el Mega 32 o el Mega CD, o los dos juntos forman la Saturn?*
R. Saturn es lo más potente, después Mega 32. Mega Drive + Mega CD y Mega 32 son iguales a la Saturn, pero sólo a nivel de juegos. Saturn contará con la posibilidad de ver vídeo en CD con una calidad superior al VHS.

Asonia Crespo Saborit. BARCELONA

¿Más Sonic para Master System?

Elche/5-3-94
¿Que tal Q?

Soy Cristina y siempre leo TodoSega.
Oye me tienes muy intrigada con eso de que lo sabes todo, pero yo creo que no.
Haber si eres capaz de contestar a estas preguntas:

P. ¿Habrá otro Sonic para Master System II?
R. Sí, Sonic Chaos II.

P. ¿Cuál es el mejor videojuego de la historia Sega?
R. Te podría citar media docena de ellos dependiendo del género; así, si te gusta la lucha Street Fighter II debería ser tu elección. Si te gusta el rol quédate con Landstalker; si lo tuyo es la conducción Virtua Racing es el mejor; si te decantas hacia las plataformas, Sonic 3 es muy completo; bueno, creo que para que te hagas una idea ya es suficiente.

P. ¿Algún juego de plataformas para Master que no sea el Sonic?
R. Global Gladiators, Land of Illusion, Cool Spot, como ves, hay para todos los gustos.

Cristina Orenes Parra.
Elche (ALICANTE)

El Activator

P. ¿Cuándo saldrá en España el periférico conocido con el nombre de "Activator"? ¿Cuál será su precio aproximado?
R. Sega no tiene prevista su comercialización en nuestro país.

P. ¿La pistola que venía con el Lethal Enforcers vale para cualquier otro juego?
R. Actualmente sólo se puede usar con el juego que comentas y con el Mad Dog McCree de Mega CD, de pròxima (eso espero) aparición aquí.

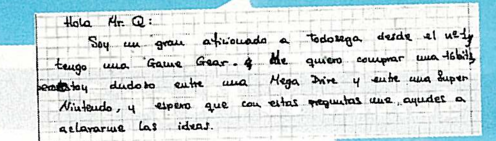
Estimado Mr. Q:

Para el mas sabio entre los sabios del mundo de la videoconsola SEGA, hay va mis preguntas:

P. ¿Qué diferencias hay entre Multi Mega y Mega Drive+Mega CD?
R. Multi Mega tiene 2 MHz más de velocidad y una unidad de CD más rápida, pero en cuanto a potencia de juego son muy semejantes, por no decir iguales.

Francisco Javier Delgado Hurtado.
MALAGA

Precio del Mega CD


Hola Mr. Q:
Soy un gran aficionado a todosega desde el nº 1 y tengo una Game Gear. Me quiero comprar una 16 bits y estoy dudoso entre una Mega Drive y entre una Super Nintendo, y espero que con estas preguntas me ayudes a aclararme las ideas.

P. ¿Hasta qué precio podría bajar el Mega CD?
R. No lo sé, pero creo que cuantos más Mega CD haya instalados más baratos serán éstos y, a su vez, los juegos de CD.

P. ¿Cuándo se supone que sale Mega Drive II?
R. Sega España no piensa traer la Mega Drive II, además, en principio hay un pequeño problema con ella porque no tiene salida ni de antena (pero sí de vídeo y audio), ni de auriculares.

Javier Bolado Ortiz. VALENCIA



La Carta Del Mes

Hola Mr.Q, ¿qué tal funcionan tus circuitos? Espero que bien, porque tengo unas preguntas muy interesantes. ¡Ahí van!:

1-Me he enterado que van a sacar cartuchos de 100 Megas para la SuperNintendo. ¿Va a sacarlos Sega para la Mega Drive?

2-Dime algún truco (bueno) para Terminator y para Sonic Spinball de Mega Drive.

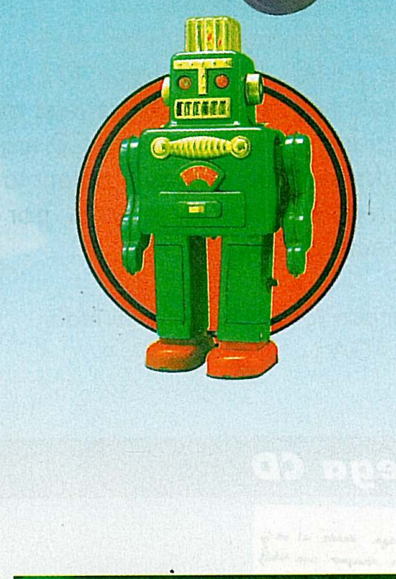
3-¿Son compatibles los juegos Estado Unidenses con nuestras Mega Drives españolas? ¿Y son compatibles los Mega CDs Estado Unidenses con nuestras Mega Drives?

4-Para finalizar me gustaría que me adelantaras algunos de los bombazos que van a salir para Mega Drive y Mega CD.

ALEJANDRO CIUDAD CAMPRUBÍ

El principal problema que tienen actualmente los cartuchos es su alto precio, así que si vosotros estáis dispuestos a pagar por ello, algún día los veremos.
Otra de las cuestiones que preguntas es acerca de la compatibilidad. Tal y como se comercializan los productos Sega, existen tres grandes mercados: Japón, Europa y América. El software (cartuchos y CDs) y hardware de estas tres zonas es totalmente incompatible entre sí. La única solución es utilizar un convertidor, pero aún así, no es una solución efectiva al ciento por ciento.
Además, hay que tener en cuenta el problema de la corriente eléctrica.

Alejandro Ciudad. VALENCIA



Juegos de Master System

HOLA MR. Q !
Somos dos hermanos y quisieramos preguntarte algunas cosillas sobre la Master:

P. *¿Va a salir el Sonic 3 para Master? ¿Sería mejor que Sonic?*
R. Master System ya tiene su Sonic 3, es Sonic Chaos. Pronto va a salir Sonic Chaos 2.

P. *¿Qué juego de fútbol nos aconsejas para Master?*
R. Sin duda alguna, World Cup USA ´94, creo que es el mejor de todos.

P. *Te doy una lista de juegos, por favor, ordénalos según tu criterio.*
R. Jungle Book, Land of Illusion, Cool Spot, Super Kick Off, Mortal Kombat.

P. *Mortal Kombat ha levantado mucha polémica, ¿es cierto todo lo que dicen?*
R. Los juegos no son agresivos, sino los ojos que los miran. Al fin y al cabo, los juegos no son otra cosa más que una ficción.

Marc y Dan Casas Guiz. Igualada (BARCELONA)

Saturn vs Mega 32

Hbla, ciao, hello, ¿Que hay de nuevo, viejo? Bueno la verdad es que de viejo no tienes mucho, porque eres bastante nuevo en eso de responder preguntas, ¿Nb? Pero estoy seguro de que eres todo un experto, asi que veamos si puedo recalentar un poco todos esos circuitos que tienes ahi dentro, OK?
1- Tengo un Mega-CD y como todo buen consolero me veo obligado a hacerte la tipica preguntilla: ¿Podrias ordenarme de mejor a peor los juegos Yumemi Mistery Mansion, Prize Fighter, Dragon's Lair, Chuck Racing y WWF rage in the cage?

P. *Tengo un Mega CD y me gustaría que me ordenarás estos juegos en virtud de su calidad: Yumemi Mistery Mansion, Prize Fighter, Dragon´s Lair y WWF Rage in the Cage.*
R. Yumemi es más completo que Dragon´s Lair, pero son juegos diferentes. Prize Fighter me parece una nueva experiencia frente a WWF, pero éste último utiliza personajes animados, y no digitalizaciones. Como puedes ver, no hay un claro vencedor.

P. *¿El Dragon´s Lair de Mega CD es la suma de los juegos Dragon´s Lair y Escape from Singe´s Castle o Dragon´s Lair y Dragon´s Lair Time Warp?*
R. Es el Dragon´s Lair en versión original, no su segunda o tercera parte.

P. *¿El WWF de Mega CD es una copia del de Mega Drive solo que con más luchas, mejores animaciones y varias digitalizaciones?*
R. Prácticamente sí, pero ten en cuenta que el soporte CD ofrece mejores sonidos y música de más calidad, así como algún añadido más en el tema de juego.

P. *Estoy muy interesado en el tema Mega 32, pero no entiendo la diferencia entre Mega 32 y Saturn, ¿si yo tengo un Mega CD, unido a la Mega 32 podré utilizar los CD de Saturn?*
R. Las noticias que me llegan de Sega es que son semejantes a nivel teorico, pero diferentes en la práctica. Esto es, Mega 32 aceptará únicamente cartuchos y no podrá ejecutar el software en CD de la Saturn, pero serán los mismos juegos, lo que dice mucho acerca de ambas.

Miguel Miranda Barrientos. MADRID

Fútbol y varios para la portátil

Hola Mr. Q me gustaría que me aclarases unas dudas que tengo sobre la Game Gear:

P. *¿Cuál es el juego de fútbol de Game Gear que más opciones tiene?*
R. World Cup USA ´94 es el más completo, y yo diría, sin temor a equivocarme, que es el mejor.

P. *¿Por qué Sonic Chaos para Game Gear no es tan bueno como el de Master?*
R. Creo que es tu opinión personal porque a mí ambos me parecen excelentes.

P. *¿Cuáles son los mejores juegos de Game Gear, quitando los típicos?*
R. Si me quitas a Sonic junto con Streets of Rage y Mortal Kombat, quedan un montón más: Sonic Chaos II, Streets of Rage II, Power Strike II, World Cup USA ´94, NBA Jam, etc, y todos ellos son muy majos.

José Vicente Pastor Jiménez. Alacuás (VALENCIA)

¡Cuánto preguntan algunos!

¡Hola Mr. Q! ¿Cómo estás? espero que bien quisiera hacerte algunas preguntas espero que me respondas.

P. *¿Cuándo salen Bubsy 2 y Cool Spot 2?*
R. Bubsy 2 llegará después del verano y Cool Spot 2 hacia enero o febrero del 95. Fechas muy cercanas, como puedes ver.

P. *¿Habrá segundas partes para Tiny Toons o Rocket Knight Adventures?*
R. Para Tiny Toons creo que no, Konami no me ha comentado nada. Pero en cuanto a Rocket Knight sí que se está preparando una segunda parte, que promete ser mejor aún que la primera.

P. *¿Cuál te parece que es el mejor juego de plataformas?*
R. Sonic 3 tiene mucha acción y no está nada mal, pero el que más me ha gustado, sin duda alguna, ha sido Aladdin.

P. *¿Cuál es el mejor juego de fútbol de Mega Drive? ¿Y el mejor de tenis?*
R. Tengo muchas dudas para decantarme por uno, pero si me ofreces una buena ración de aceite, me parece que el más completo es World Cup USA ´94. En cuanto al deporte de la raqueta, Pete Sampras Tennis está muy por encima de sus actuales competidores.

P. *¿Qué juegos de baloncesto me aconsejas?*
R. Para un juego de cinco contra cinco, NBA Showdown o NBA Action; si lo que te gusta es el dos contra dos NBA Jam es el mejor: muy divertido y francamente espectacular.

Pedro José Gambín Saura. Cartagena (MURCIA)

Sega y la Realidad Virtual

¡Hau!,gran máquina consolera.Yo llamar Karim El Boudali Chimeno y ser fan tuyo.Que,que tal llevas los circuitos después de contestar tantas cartas? Algo quemadillos,verdad? Bueno, vayamos al grano,me gustaría que me respondieses las dudas sobre los siguientes juegos:

P. *¿Qué juegos de los nuevos me aconsejas?*
R. Por encima de todos, te recomiendo Virtua Racing, es realmente adictivo, sobre todo si consigues acceder a los tres circuitos secretos. World Cup USA ´94 es otro de los que me pasan de rosca los tornillos.

P. *¿Qué me puedes decir del aparato de realidad virtual de Sega?*
R. Como ya sabrás (TodoSega ya te informó de ello en su momento) Sega iba a comercializar un sistema de VR, pero su deseo de que tengáis un aparato casi perfecto ha hecho que su lanzamiento se retrase algún tiempo.

Karim Chimeno. Hospitalet de Llobregat (BARCELONA)

El Patinazo

mediante algun chip o algo asi, ¿Se puede aumentar la memoria de la master?¿Cuanta memoria se podria aumentar?

David Sanz Aledo. VALENCIA

¿Hay algún convertidor para utilizar los juegos de S.Nintendo? He leído que en Inglaterra hay. Si es así dónde podría conseguirlo en Inglaterra

Jose luis Fernández Charcos. San Vicente (ALICANTE)

Sobre juegos de Mega CD

¡Hola Mr. Q! Tengo una megadrive con la mega CD y unas preguntas, que no consigo ver:

P. *¿Es verdad que va a salir un aparato para Mega Drive y Mega CD que subirá la paleta de colores, etc.?*
R. Sí, su nombre es Mega 32 y será un bombazo.

P. *¿Algún juego bueno de imágenes reales para Mega CD?*
R. Apunta: Tomcat Alley, Double Switch, etc.

P. *¿Saldrá el Night Trap de Mega CD en castellano?*
R. No, no va a salir en castellano, y dudo mucho de que vea la luz en nuestro país, ni siquiera en inglés.

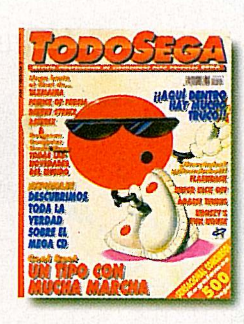
P. *¿Hay algún juego de Mega CD que haya salido y no sea conocido en el mercado español?*
R. Toma nota de varios, pero hay muchos más: Vay, Lunar the Silver Star, Brutal, Wing Commander, Stellar 7, AX101, Ranma 1/2, Monkey Island, etc.

Joseba García Ruíz. VIZCAYA

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



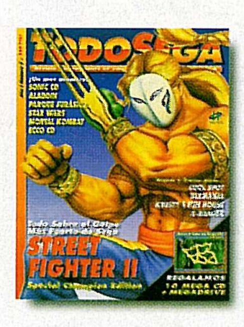










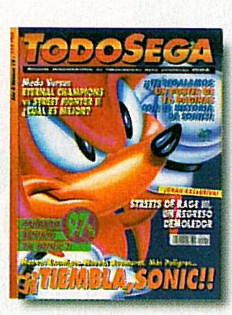


















Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.





Sabemos que no es la primera vez que te quedas atascado y por eso, hemos decidido que sea la última. Así que aquí tienes la primera parte de la solución al mejor juego de plataformas; estamos hablando nada más y nada menos que de Sonic 3. El puerco espín azul de Sega ha vuelto a demostrar que lo suyo es poner las cosas difíciles a todo aquel que ose desafiarle. Tranquilidad, TodoSega es el remedio para esa pesadilla azul que padecéis.

Pase a la dimensión especial

Acto 1



Déjate caer por el primer risco que encuentres. Utiliza el giro vertiginoso para romper la pared de piedras de la izquierda, y accederás a una habitación secreta en cuyo interior se encuentra un fantástico anillo gigante.

Anillos e ítems

Acto 1



Rompe de un salto el grupo de piedras. Aparecerá un muelle. Utilízalo para auparte hasta la palmera de la izquierda. En lo alto hay otro muelle y gracias a él podrás alcanzar numerosos anillos e ítems diversos.

Diez anllos y una vida extra

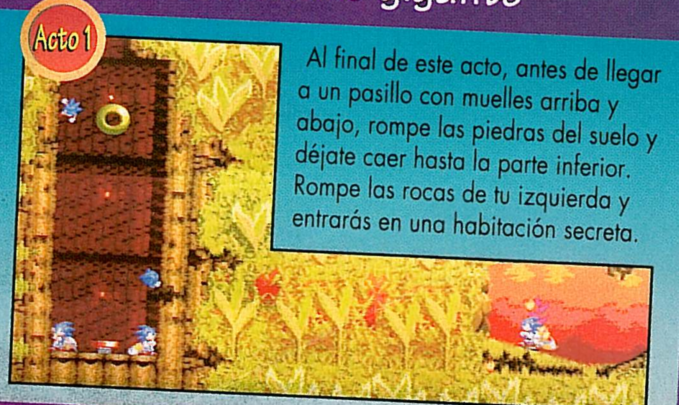
Acto 1



Usa el muelle amarillo, derecha de la catarata, y aterriza en el rulo. Salta al siguiente para obtener diez anillos. Por la derecha llegarás a una rama y una vida extra.

Otro anillo gigante

Acto 1



Al final de este acto, antes de llegar a un pasillo con muelles arriba y abajo, rompe las piedras del suelo y déjate caer hasta la parte inferior. Rompe las rocas de tu izquierda y entrarás en una habitación secreta.

Fase 1
Angel Island



Otra dimensión (y II)



Al destruir al enemigo de final de fase, si no golpeas el letrero que cae del cielo, serás obsequiado con un ítem de burbuja. Cógelo, y al pasar por el laberinto saldrás rebotado hasta un anillo gigante, que te permitirá acceder a una nueva dimensión espacial, y recoger las siete gemas.

Otra vida extra



Busca la habitación secreta con un monitor de burbuja en su interior. Ahora sigue hasta el primer pantano. En su lecho reposa otra vida extra. Mucho ojo, pues el fondo está plagadísimo de puas.

Más vida extra



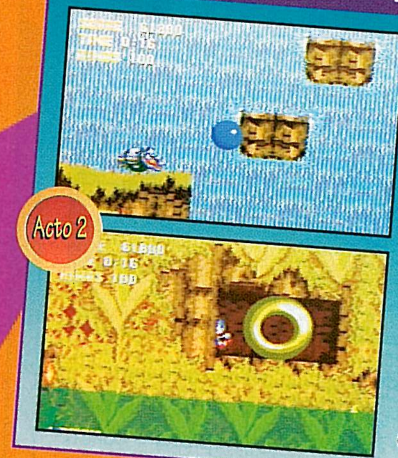
Déjate caer al primer estanque en la zona baja, y rompe las rocas del fondo. Aparecerá un muelle que te impulsará hasta la catarata. Allí, usa las plataformas para llegar a lo más alto, y dirígete a la derecha. Encontrarás una útil vida extra.

Vida extra (¡y van 4!)



Nada más pasar el saliente con el monitor de burbuja en él, déjate caer en el primer pantano que encuentres. En el fondo y a la izquierda, verás otra suculenta vida extra.

La dimensión especial (y III)



En la última catarata, aquella en que las plataformas de piedra aparecen y desaparecen, déjate caer hasta el fondo del estanque, e impúlsate usando el super giro hacia la derecha. Encontrarás una nueva dimensión especial.

Super Truco
Códigos Action Replay Pro



FFFE120005
Vidas infinitas

FFFE210063
Anillos infinitos

FFFFB1000X
Número de gemas recogidas (X=0-7)

Enemigo Final Angel Island



Cruza rápido el puente de madera. Robotnik te lanzará una bomba incendiaria en pocos momentos, y si estás encima... Podrás distinguir por dónde va a atacar el malvado, pues su silueta se verá tras la cascada. Nada más aparecer te lanzará un rayo de fuego. Esquívalo y ve a por él antes de que desaparezca. Su único punto vulnerable es el cañón por el que te ha lanzado el rayo, así que apunta bien. Consejo: cuando la nave de Robotnik aparezca sobre un precipicio, no te lances a por ella, pues lo más probable es que desaparezca en el momento más inoportuno y te pegues un buen coscorrón, con la consiguiente pérdida.



Fase 2
HIDROCITY

Anillos y una burbuja



Al llegar al primero de los difíciles cañones tortuga, esquívalo y dirígete hacia la derecha antes de que se desplome el suelo: el muro está hueco, y en su interior se ocultan unos anillos y un ítem de burbuja; recógelos hábilmente.

Un pasillo secreto



En la zona inferior de este acto encontrarás una serie de plataformas que se elevan. Busca la última de ellas y monta. Si no te mueves te aplastará contra el techo, así que en el último momento dirígete hacia la derecha: el muro está hueco, y en su interior verás un pasillo secreto y una vida extra. Si fallas, la plataforma no volverá a aparecer.

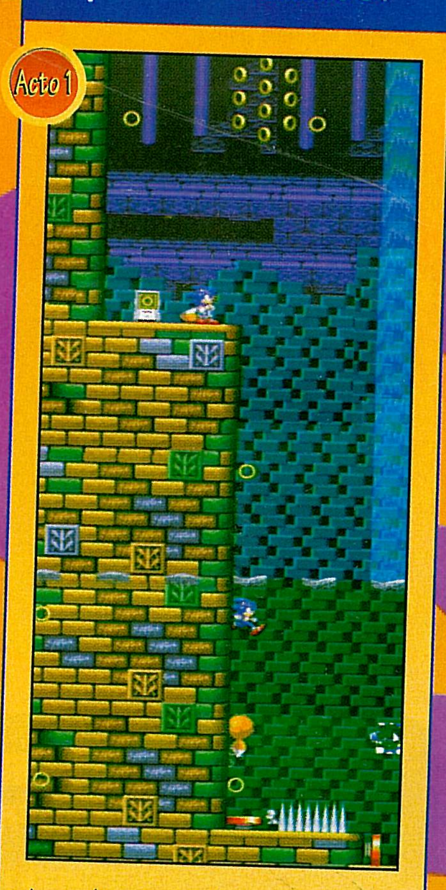
¡Adios Robotnik!

Para cargarte al Robotnik de mitad de fase sigue estas instrucciones: cuando caga rodando por las paredes del charco, estate al loro y esquívale de un buen brinco.
Luego se quedará quieto en la mitad y levantará un remolino



que si te atrapa te destroza. Mantente a distancia y acércate de vez en cuando para golpearle. No tiene mucho aguante, pero acuérdate de salir a respirar de vez en cuando.

¡Muchos anillos!



Justo al comienzo del primer acto dirígete a la izquierda, salta sobre las puas y catapúltate sobre el muelle rojo. En una plataforma a la izquierda hallarás un monitor con anillos, y suspendidos en el aire verás otros 10.

Cambiando de aires: la zona superior



Si te apetece cambiar de aires y darte un paseo por la zona superior de este nivel, usa el muelle amarillo para catapultarte. Luego, ayudado por las corrientes que levantan los ventiladores, llegarás a una plataforma en la cima, desde donde podrás tomar un camino más tranquilo y sencillo.

Más huecos con secretos

Acto 1



La segunda vez que Sonic es absorbido por las cañerías y expulsado con fuerza inusitada fuera del agua, dirígete a la izquierda. La pared está hueca y en su interior hallarás un monitor lleno de necesarios anillos.

SUPER TRUCO
ELEGIR NIVEL

Una vez hayas oído el grito de "SEGA", y Sonic venga hacia tí (nada más encender la consola) pulsa a toda velocidad Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, y oirás un pitido. Te advertimos que es bastante difícil de lograr y te costará unos cuantos intentos. Luego sal a la pantalla de presentación, la de las opciones de 1PLAYER y COMPETITION, y pulsa Abajo cuando COMPETITION esté iluminado, y aparecerá una opción de SOUND TEST. Elige dicha opción y podrás elegir en qué nivel empezar.

Si logras acabar una fase con el tiempo justo (es decir, con éste en 9:59), obtendrás una recompensa de 100000 puntos, una vida extra y dos continuaciones más. Es un poco complicadillo, pero merece la pena, ¿verdad?.

¡A romper el muro!

Acto 2



Al principio de este acto, las paredes comenzarán a moverse tratando de aplastar a Sonic en su odisea. El camino para escapar es : ABAJO, DERECHA, SUPERGIRO (para romper el muro). ABAJO, DERECHA y SUPERGIRO hasta que dejen de perseguirte.

El boquerón

Cuando una piraña se te cuelga de las napias, te impide moverte, respirar, y poco a poco te va quitando los anillos, líbrate de su incómodo mordisco con un poco de twist. Pulsa a toda velocidad izquierda y derecha alternativamente, y adios al aprendiz de boquerón.

Acto 2



¡Hala, otra vida extra más!



Tras la primera vez en que Sonic emulando a Jesucristo camina sobre las aguas, volará hasta alcanzar un puente. Sigue hacia la izquierda y utiliza el supergiro para superar la pared: tras unas cuantas puas te aguarda otra (¿cuántas van ya?) vida extra.

Acto 2



Avance rápido

Acto 2

Siempre que una mano surja de la tierra, deja que te agarre. Te lanzará a una velocidad tal que avanzarás media fase sin mover un solo dedo.



Enemigo Final Fase 2

La mayor amenaza son las cargas de profundidad que lanza, aunque sumamente sencillas de esquivar, y el remolino de agua que levanta con su hélice. Cuando este remolino se produzca salta rápido en la dirección contraria, pues como te pille estás prácticamente acabado.
Para destruir su nave, limítate a esperar los momentos en que vuela bajo y golpéala de un salto.





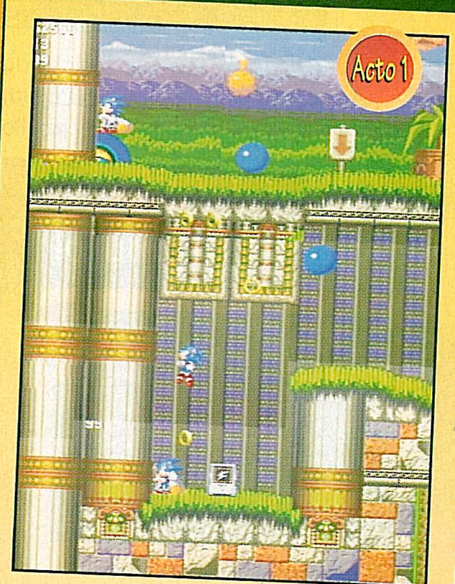
Fase 3
Marble Garden

Primera dimensión especial



Cuando llegues a la noria desde la que se divisan unas puas a la zquerda, déjate caer y ve rápido (si no te hundes) hacia la izquierda. ¿Qué te espera?: nada menos que una habitación secreta con su correspondiente anillo gigante y una interesante sorpresa para t.

Anillos y un escudo



Si intentas concluir este acto por la ruta inferior, encontrarás este disco azul que mueve los bloques del suelo para que Sonic pueda pasar. Baja y sigue hacia la derecha, pero cuando llegues a la bola de pinchos date media vuelta: los bloques se habrán elevado de nuevo mostrando una zona escondida con sus correspondientes anillos y un monitor de escudo eléctrico.

Una vida extra



Cuando llegues a la primera de las gárgolas que lanzan flechas, golpea su ojo rojo unas cuantas veces (con cuidado de no acabar hecho un pincho moruno), y el suelo se hundirá revelando una apreciada vida extra, que a estas alturas de juego te hará alguna que otra falta.

Bloques mágicos



Estos discos azules no están puestos porque sí, como te podrás suponer. Ponte sobre ellos y efectua el super giro del erizo. Ello hará que se eleven como por arte de magia unos bloques por los que acceder a plataformas que de otra manera serían inaccesibles.

Cómo subir cuestas



Para Sonic no hay cuesta demasiado empinada. Porque es capaz de agarrarse a estos simpáticos anillos elásticos, que sin ningún esfuerzo por su parte, le transportarán hasta lo más alto de forma segura y eficaz.

La ayuda de los platillos



Cada vez que encuentres un platillo como este, monta y agárrate fuerte. Algunos te llevarán hasta plataformas inaccesibles, otros destrozarán muros y piedras para dejarte paso, pero te aseguraramos que no están de adorno.

El escudo al que todo se le pega

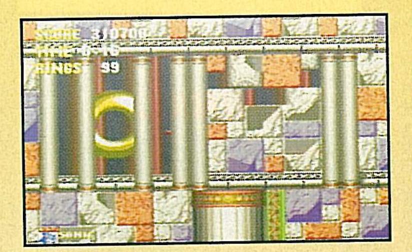


Situación: comienzo del acto primero. Misión: conseguir un escudo eléctrico. ¿Cómo?: desde la plataforma en la que estás salta a la que hay a tu derecha. Encontrarás una habitación secreta, y en su interior dicho ítem. Con él todos los anillos vendrán volando hacia ti, como si el cuerpo de Sonic fuera un fantástico super imán al que nada se le resiste.

Plataformas móviles

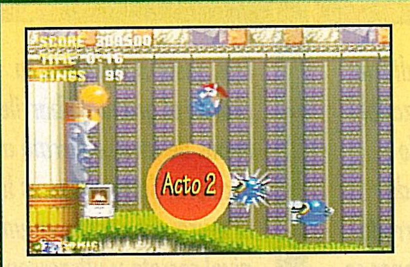


¿Te has fijado en la plataforma que te lleva por un túnel hacia arriba?. En esta no hagas nada, pero cuando subas en la segunda plataforma (por el segundo túnel), puedes hacer dos cosas: Baja justo



al principio del tunel ascendente y vete a la izquierda, si pasas antes de que se hunda el suelo, encontrarás un anillo gigante. La segunda. Justo antes de llegar arriba, salta hacia la izquierda y déjate caer: verás tres monitores de anillos.

Desbloqueando el camino, el Escudo de Fuego



En la zona más inferior de este acto llegarás a un punto en que el camino se haya completamente bloqueado. Ante todo mucha calma. Vete "pa la izquierda" y golpea en luz roja de la gárgola que tira flechas. Esto hará que se eleve una columna, de tal forma que Sonic podrá abrirse paso usando su supergiro. De paso coge el ítem de Escudo de Fuego. ¡Es espectacular!

Segunda dimensión especial

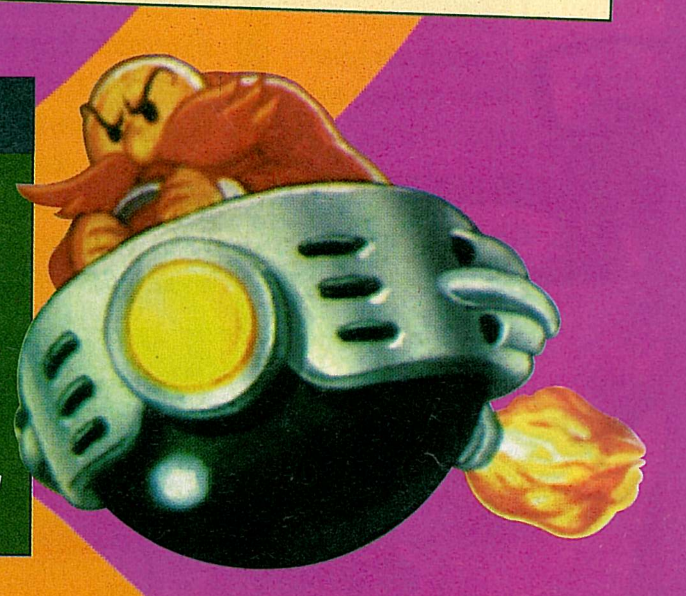


Tras las plataformas giratorias se encuentra una especie de ascensor que te llevará hasta el final del acto. No lo cojas, tírate por el hueco que deja, después, dirígete hacia la derecha y, graciosamente, encontrarás una habitación secreta con otro (¿cuántos van ya?) anillo gigante (ya sabes, el que te permitirá el acceso a la dimensión especial y bla, bla, bla).

Enemigo Final Fase 3

Inicialmente su ataque consistirá en provocar temblores de tierra de tal manera que los fragmentos que caen del techo te aplasten, así que golpéale tres veces lo más rápido posible y reducirás los riesgos. Luego Robotnik se elevará, y con la ayuda de Tails, irás en su persecución por plena estratosfera. Sitúate SIEMPRE en la zona superior de la pantalla, siempre en el medio. De esa manera podrás ver siempre por dónde viene Robotnik. Este tratará de ensartarte con un taladro. El truco está en saltar sobre él y golpearle mientras viene a por tí. No te preocupe caer al vacío, pues Tails siempre te traerá de vuelta, y si es necesario, ponle a él entre el taladro y tú para esquivar algún que otro golpe.





ROBOCOP V

FASE 1



Sube a lo alto del tercer edificio, el mayor. Encontrarás un fusil láser. Luego sube por la cuerda tendida un poco más allá. Hay un recargador de vida y otro fusil.

FASE 2



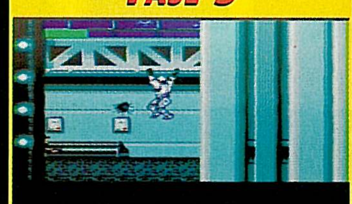
En lo alto del primer edificio hay un demoledor lanzador de misiles. Para cogerlo deberás subir al segundo edificio y caminar agarrado por la cuerda. Los rehenes se encuentran junto al muro, situados en los pisos intermedios de los dos edificios próximos.

FASE 4



Tras pasar agarrado a la cuerda el grupo de barriles llenos de lava, agárrate a la escalera. Salta entonces hacia el muro, y entrarás en un nivel secreto y ultraescondido donde conseguir vidas extras, puntos y armas devastadoras a porrillo.

FASE 5



Al principio de este nivel hay una vida extra: ve a la izquierda y salta a través del muro. Sigue por la izquierda y atraviesa la puerta, hay un Terminator a la derecha. Acaba con él y sigue por la izquierda hasta el extremo de la pantalla. Pulsa arriba y llegarás a un nivel secreto.

ENEMIGO 1



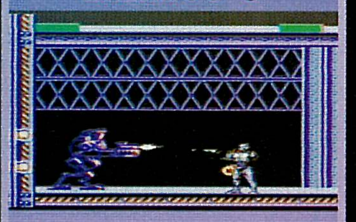
El único inconveniente es que maneja un peligroso fusil láser. Estudia la frecuencia de sus disparos, para saltar así por encima de sus ráfagas intermitentes y soltarle una buena ración de plomo entre rafaga y rafaga.

ENEMIGO 2



Ve por la cuerda hasta lo alto del edificio, y conseguirás una vida extra. Luego desciende a la siguiente plataforma. Desde allí le podrás disparar sin temor a que él te alcance. Ten en cuenta que es un Terminator, y como en la película deberás tumbarle varias veces antes de que muera definitivamente.

ENEMIGO 3

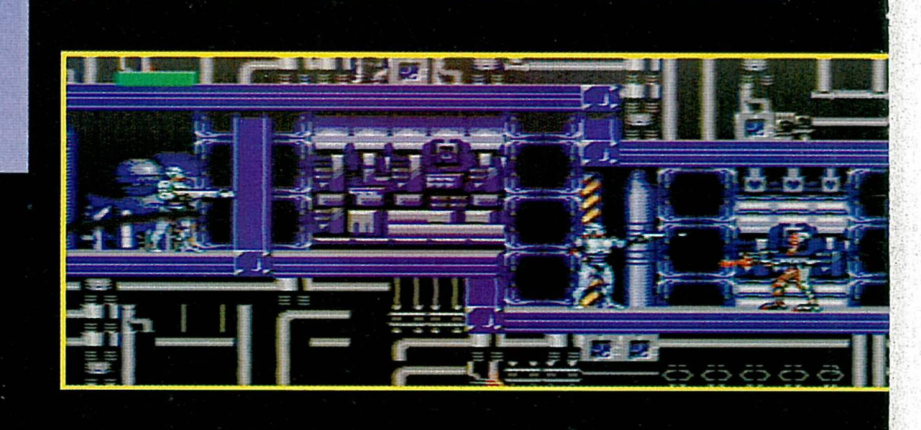


Acabar con este enemigo es fácil si sigues un orden: corre rápido hacia él aprovechando el hecho de que sus disparos son intermitentes, agáchate junto a él y dispara en diagonal hacia arriba.

ENEMIGO 4



Ve al extremo izquierdo de la pantalla. Cuando lleguen sus disparos agáchate y luego salta. Despues queda en una posición muy vulnerable; es el momento, ¡ataca!.



S TERMINATOR

Fase 7



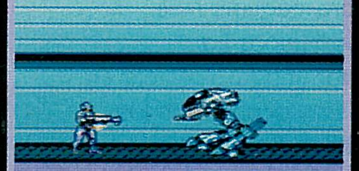
Justo despues de la escalera larga con metralletas en cada lado, salta hacia la izquierda a través del muro. Cárgate al Terminator, sube por la escala, coge el fusil y métete por la puerta. Voilá, estás en otro nivel super secreto con vidas extras en cantidades industriales.

Fase 9



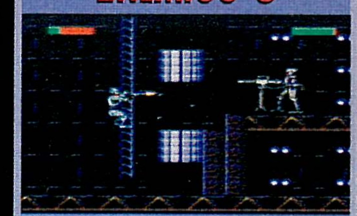
Si vas por el corredor largo que va hacia la derecha, justo pasada la cuerda encontrarás una pistola de misiles. Introdúcete por la puerta que hay más adelante y déjate caer cuerdas abajo: la recompensa, otra vida extra.

Enemigo 5



Este truhán se mueve de forma regular hacia adelante y atrás. Cuando venga hacia ti, escapa como puedas. Cuando se retira nunca varía la dirección de sus disparos, así que agáchate y ve a por él. Ten en cuenta que aunque destruyas la cabeza las patas siguen aún con vida y pueden aplastarte, lo que dará como resultado una vida perdida.

Enemigo 6



Hasta con una metralleta intentarán acabar contigo estos resentidos. Corre hasta la primera plataforma azul. Tras ella sus balas no pueden tocarte. Estudia el movimiento de sus disparos, y cuando tire hacia arriba pega un salto y hazle tragar plomo. El sistema es lento, pero también es el más seguro de todos los que conocemos.

Enemigo 7



Primero destruye las minas y robots de su escolta. Después, para esquivar sus disparos, muévete de forma continua mientras disparas, pero bajo ningún concepto pases por debajo suyo, o la lluvia de minas te destrozará.

Una de Trucos

Como Elegir Armas:

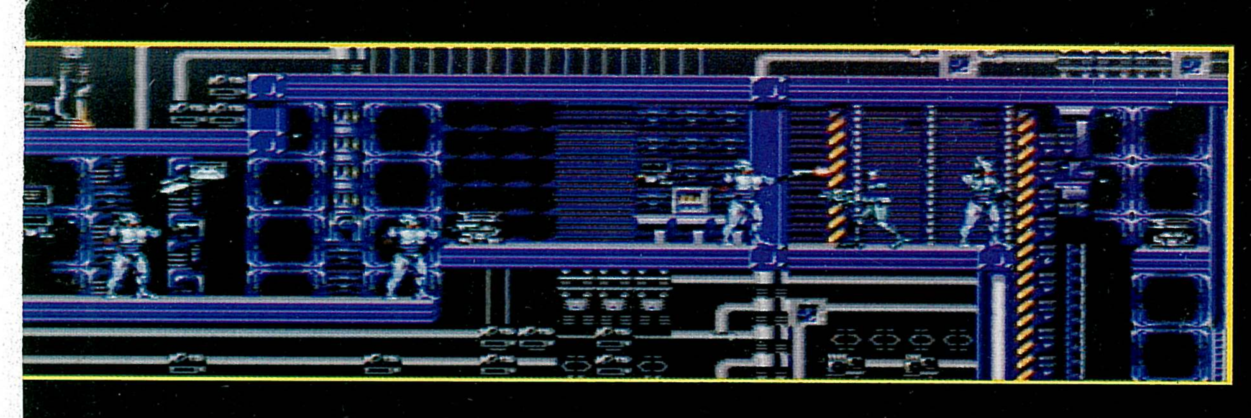
Con la partida en juego, pulsa PAUSE. Ahora pulsa ARRIBA y 1, ARRIBA y 2, ARRIBA y 2, ARRIBA y 1, ABAJO y 2, ABAJO y 1, ABAJO y 1, ABAJO y 2. Entonces podrás optar entre las diversas armas.

Vidas Extras:

Pausa el juego y pulsa ARRIBA y 1, ABAJO y 1, ABAJO y 1, ARRIBA y 2, ABAJO y 2, ARRIBA y 2, ARRIBA y 1, ARRIBA y 1. Ahora tendrás 9 vidas cuando vuelvas al juego.

Avanzar Nivel:

Pausa el juego y pulsa ABAJO y 2, ABAJO y 1, ARRIBA y 2, ABAJO y 2, ABAJO y 2, ARRIBA, 1, ABAJO y 2, ARRIBA y 1. Quita la pausa para avanzar un nivel.



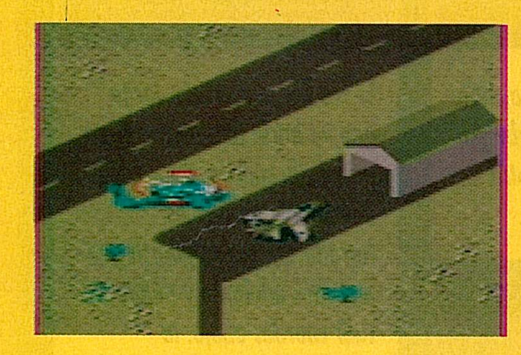




GAME GEAR

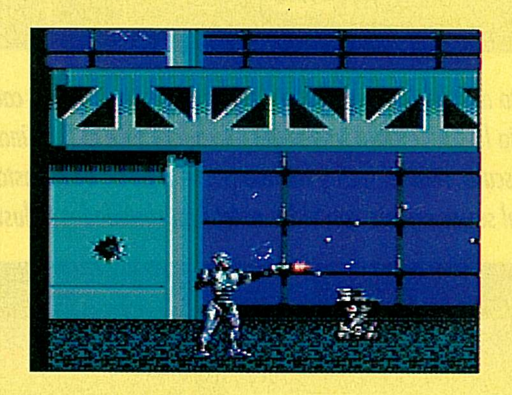
DESERT STRIKE
Selección de fase

Aunque la Guerra del Golfo ya queda muy lejos, aun hay más de uno que sigue enfrascado en la batalla, utilizando para ello a su Game Gear. Por tanto no está de más que le ayudemos un poco, poniéndole en bandeja los passwords de cada fase:



FASE 2: CKSEPPD
FASE 3: ICIIEFE
FESE 4: EMFMIEH

ROBOCOP VS TERMINATOR
Fase secreta



El agente hombre-máquina más famoso de todos los tiempos ha conseguido encontrar una fase secreta en su afán por perseguir y acabar con los Terminators. En la **fase 4** encontrarás unos cuantos barriles amontonados con **una escalera** a la izquierda de ellos. Cuando Robocop salte a la derecha dentro de los barriles, **mantén pulsado el pad en esa dirección** (**derecha**), mientras él cae. Una vez dentro de los barriles sigue llevando a Robocop **hacia la derecha** y entrarás en **una fase secreta** con muchas y muy gratas sorpresas.

JURASSIC PARK
Fulminando al Tiranosaurio

El mes pasado os contabamos cómo acabar con el peligroso Velocirraptor en esta versión del Parque Jurásico. Pues bien, tomad nota de cómo fulminar a un enemigo aún más peligroso: el **Tiranosaurió**. Para ello debéis utilizar vuestra arma **para aturdir**, y **disparar a las cajas** que se encuentran a la espalda del dinosaurio. Tendréis que conseguir que diez de estas cajas caigan sobre el animal, antes de que él acabe con vosotros.



MICROMACHINES
Más velocidad y estabilidad

Como os prometimos el mes pasado, aquí tenéis más trucos para este sensacional y divertido juego.

Super velocidad: para conseguirla hay que ganar la carrera de clasificación, pero cruzando la línea de meta "marcha atras".

Super estabilidad: cuando entréis en un charco de leche, presionad simultáneamente **arriba**, y los botones **1** y **2**.

Los otros coches van más lentos: para ello tienes que dejarte caer en la primera mesa de desayuno, lanzándote por la esquina derecha de arriba, pero con la salvedad de que esta vez hay que volver a usar la marcha atras.

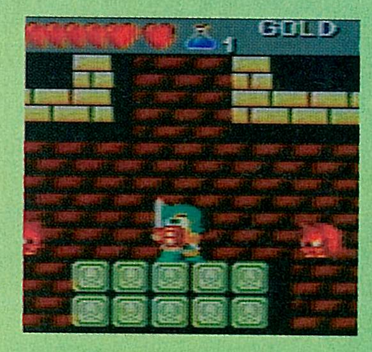






MASTER SYSTEM

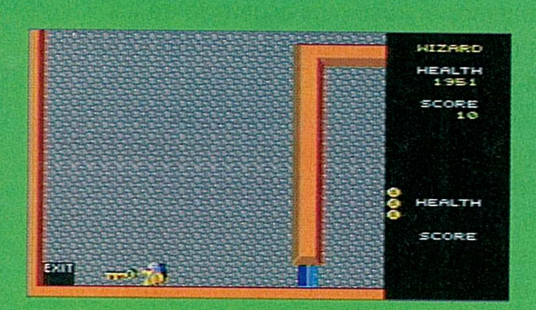
WONDERBOY III
Acabando con los jefes finales



Introducid **WE5T ONE** como password y disfrutaréis de la suficiente fuerza como para derrotar al **primer dragón** del juego.

Pero si además queréis derrotar al último jefe de fase, conducid a Wonderboy hasta lo alto de la torre, y hacedle saltar a **la derecha**. Llegará al final de la plataforma donde encontrará un **corazón**, con el cual no tendréis problemas de ninguna clase para acabar con el difícil enemigo final.

GAUNTLET
Una relajante salida

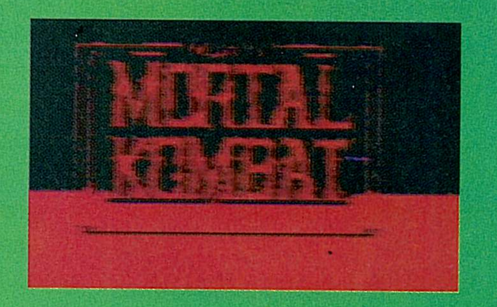


Aquí tenemos un curioso truco para casos de emergencia. Cuando los valientes exploradores se encuentren perdidos o excasos de fuerza, condúcelos a un lugar vacío de monstruos. Es muy normal tener enemigos en pantalla, por tanto debe ser un recinto cubierto por barreras. Mantén a los exploradores en ese lugar **durante unos 30 ó 40 segundos** hasta oír un fuerte pitido. Entonces, espera otros 40 segundos y verás cómo las barreras se transforman "mágicamente" en salidas por las que podrás escapar sin problema.

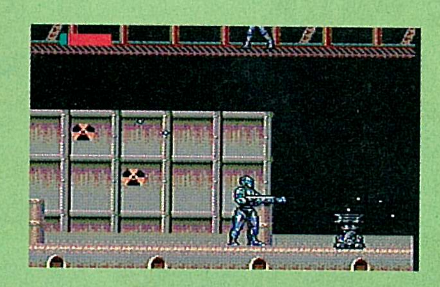


MORTAL KOMBAT
Fatality Sub-Zero

Uno de los fatalities más impresionantes de este juego, es sin duda el de **Sub-Zero**. Para ello, además de introducir el código para la sangre, esperad a que en la pantalla aparezcan las palabras "Finish Him", y a escasa distancia de vuestro rival presionad **adelante**, **abajo**, **adelante**, y un pequeño golpe al botón **uno**. Ya podéis preparar vuestros estómagos.



ROBOCOP VS TERMINATOR
Todas las armas





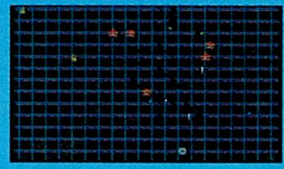
Otro gran truco para este gran juego, que os facilitará mucho las cosas. Una vez más, debéis pausar el juego en medio de una partida y presionar la siguiente combinación: **abajo** y **2**, **abajo** y **1**, **arriba** y **2**, **abajo** y **2**, **abajo** y **2**, **arriba** y **1**, **abajo** y **2**, **arriba** y **1**. Ya nadie puede tener excusa para no acabar con todos los Terminators y acabarse el juego.



MEGA DRIVE

LOTUS 2 R.E.C.S.
Un nuevo juego

Te vamos a presentar una nueva y divertida forma para disfrutar con este juego. Si ya estás cansado de ganar carreras, introduce el término **POD PLEASE** como tu nombre. Entrarás en un mata-mata lleno de sorpresas llamado **POD**. Te aseguro que merece la pena porque es muy adictivo.



GENERAL CHAOS
Ganando sin esfuerzo



Elige una de las tropas, asegurándote que en ella hay un soldado que lanza granadas. Cuando comience la batalla, lanza una granada a las tropas enemigas y cuando la bomba se halle en medio del aire pausa el juego. Verás con sorpresa como, mientras todos los personajes se quedan paralizados, la granada sigue volando para destrozar al "congelado" grupo enemigo.

JURASSIC PARK
Ver las últimas secuencias

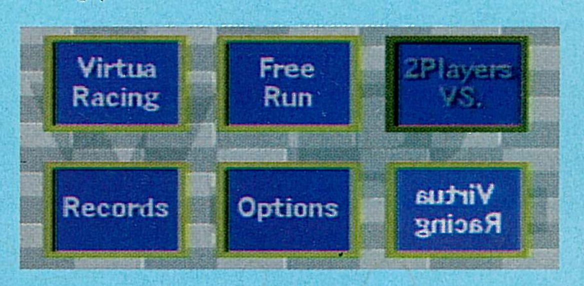
Un mes más, tenemos una nueva sorpresa procedente del parque Jurásico. En esta ocasión os ofrecemos la posibilidad de ver las dos últimas secuencias del juego, sin tener que realizar todo el recorrido, claro está. Para ello solamente tenéis que introducir el término **FREIHEIT** como password y deleitaros con el final del juego.



VIRTUA RACING
Tres circuitos más



Ya tenemos el truco más esperado de los últimos meses, que aumentará aun más la calidad de este magnífico juego. Como todos sabéis, Virtua Racing dispone de tres circuitos, sin embargo, existe la posibilidad de **aumentar esta cifra a 6**. ¿Cómo? Muy fácil. Colocad el cartucho en su lugar correspondiente, pero antes de encender la consola pulsad la combinación **A+B+arriba** al mismo tiempo en el **pad 1** y mantenedla así una vez encendida vuestra Mega Drive. Seguid pulsando y presionad "Start" para que aparezca la pantalla de modos de juego. Veréis con sorpresa como hay un nuevo cuadro azul en el que se pueden leer las palabras Virtua Racing pero escritas al revés.



TOE JAM & EARL 2
Ver el final

Si ya se os ha agotado la paciencia, y lo que queréis es ver el final de este juego realizad la siguiente operación: id a la pantalla de passwords e introducidel código **TJ-AND-EARL!**.



MEGA CD

SEWER SHARK
Cambio de nivel



La vida en las alcantarillas es muy difícil, por eso te aconsejamos que llegues al menos hasta el nivel Exterminador o Beach Bum. Entonces presiona **A**, **C** y **Start** a la vez, cuando aparezcan los títulos de crédito del final del juego, y podrás continuar la partida.

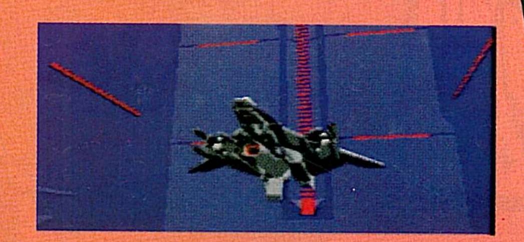
SONIC CD
Selección de nivel

Hace unos números os contábamos cómo entrar en la pantalla **sound test** a través de la cual el juego os presentaba varias sorpresas. Ahora tomad nota si lo que queréis es elegir nivel: en la pantalla de presentación presionad **abajo**, **abajo**, **izquierda**, **derecha** y **B**. Como véis, algo muy sencillo y relativamente fácil de realizar.



SILPHEED
Selección de fase

Tomad buena nota de este truco porque será fundamental si queréis finalizar el juego. En la impresionante secuencia de la introducción realizad los siguientes movimientos: **abajo**, **abajo**, **arriba**, **arriba**, **derecha**, **izquierda**, **derecha**, **izquierda**, **A**, **B** y **Start**. No hay ningún sonido ni nada que indique que el truco ha funcionado, así que intentadlo varias veces antes de comenzar el juego. Si lo hacéis correctamente, podréis seleccionar la fase de juego.



JAGUAR XJ220
Cómo ganar carreras



Para ello, debéis ir a la pantalla de opciones e introducir **MAR** como vuestro nombre. Ahora elegid el modo WORLD TOUR y escoged la ciudad en la que váis a participar. Cuando vaya a comenzar la carrera, esperad a que las luces de salida se pongan en verde, y en ese momento pausad el juego y pulsad al mismo tiempo los siguientes botones: **A**, **B** y **C**. No tendréis problemas para clasificaros en primera posición y ganar todas las carreras en las que toméis parte.



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio. Recordad que estos pins son una exclusiva de **TodoSega**.

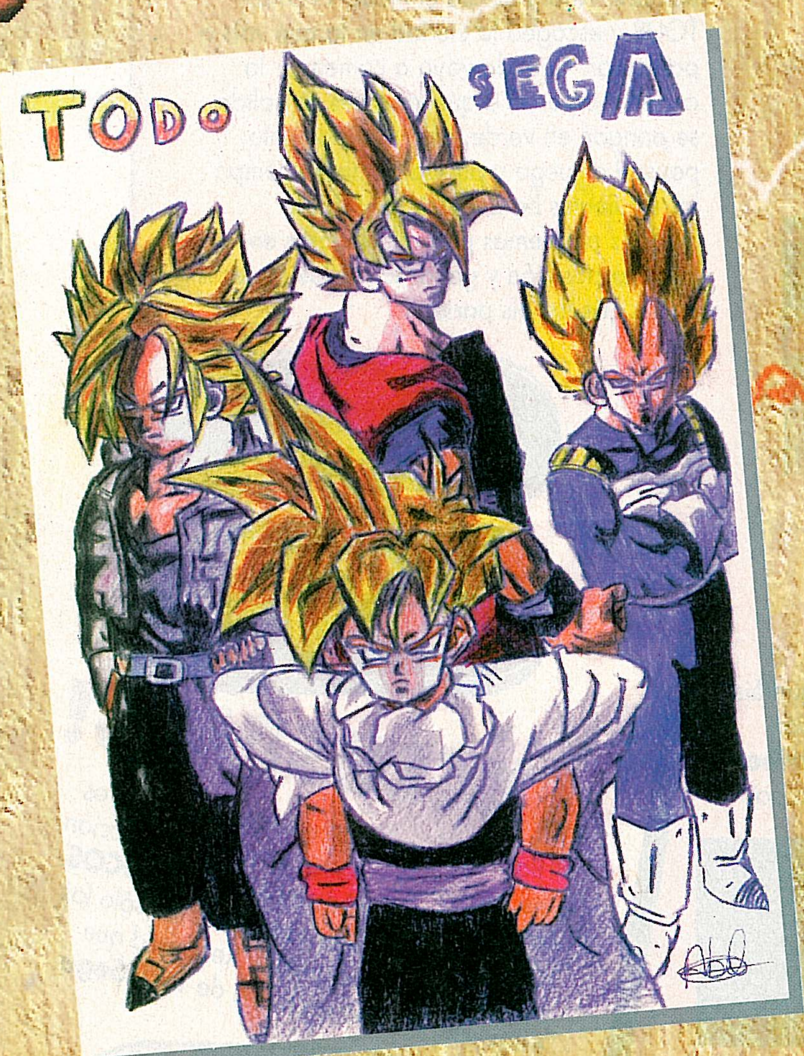
SONIC 2 THE HEDGEHOG
SEGA



Graffiti

No hay fuerza humana que pueda acabar con vuestra imaginación, así como con ese trazo tan fantástico que demostráis cuando de plasmar vuestras ideas sobre el papel se trata. ¡Vamos, que el verano se presenta caluroso y no hay nada como mitigar el calor con una estupenda camiseta TodoSega!. Como ya conocéis la coletilla, sólo nos queda deciros que nos enviéis cualquier material susceptible de ser publicado a:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Abel Torres (Barcelona)



Eduardo Colmenar (Albacete)



Jordi Vallelaura (Barcelona)



Carlos Iriarte (Zaragoza)



Esaú Guerrero (Huelva)



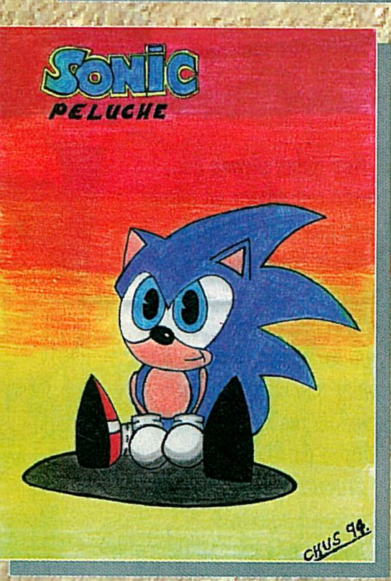
Dario Leyva (Granada)



Paloma Cifuentes (Madrid)



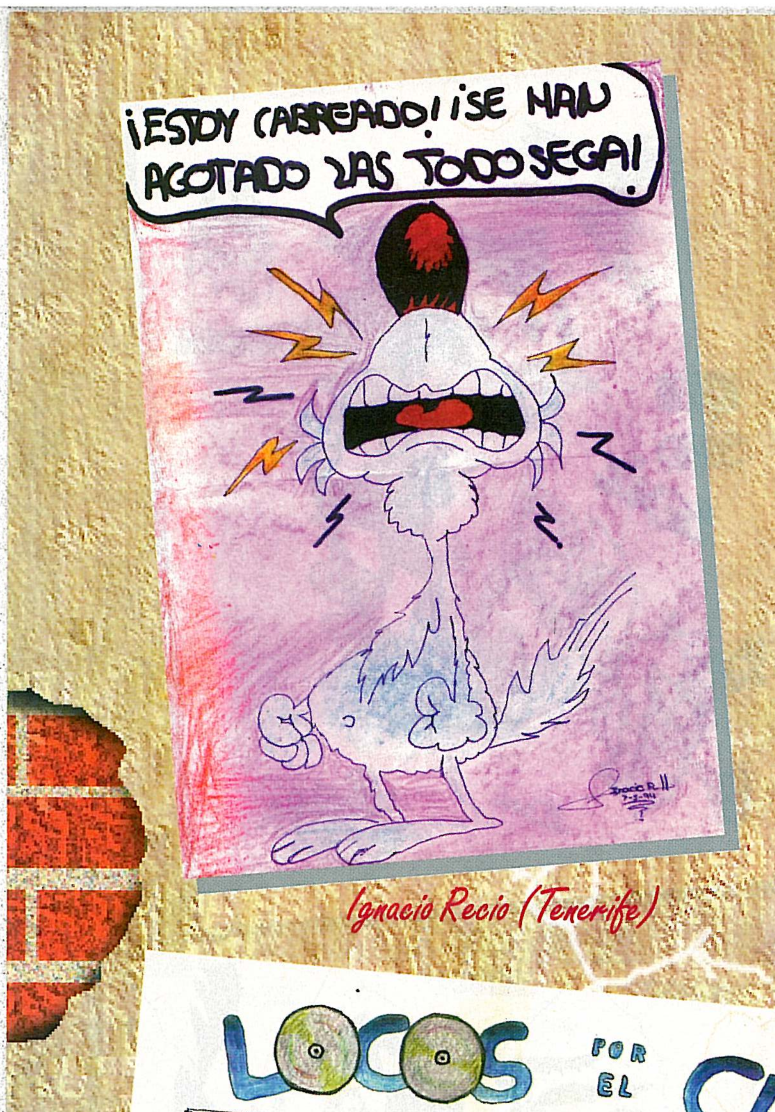
Irene Alejo (Sevilla)



Jesus Sanz (Madrid)



Ivan Vallez (Huelva)



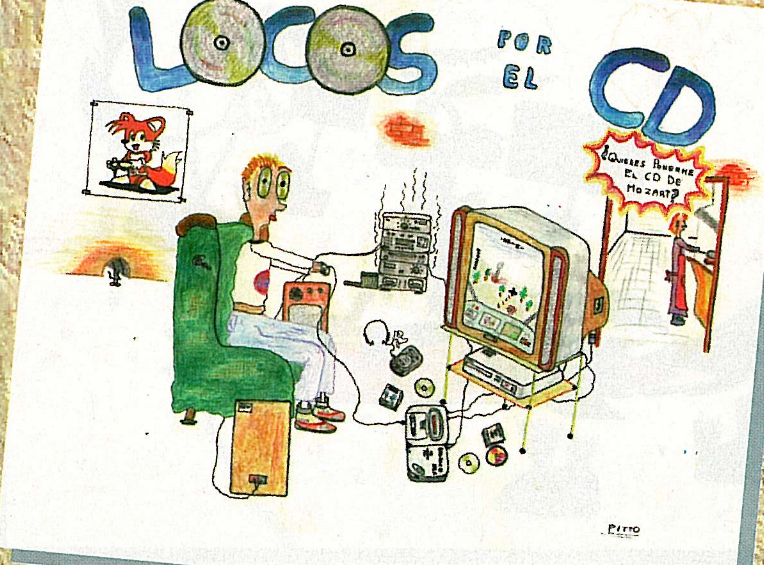
Ignacio Recio (Tenerife)



Ignacio Aitor Alvarez (Madrid)

Manuel Calle (Mála

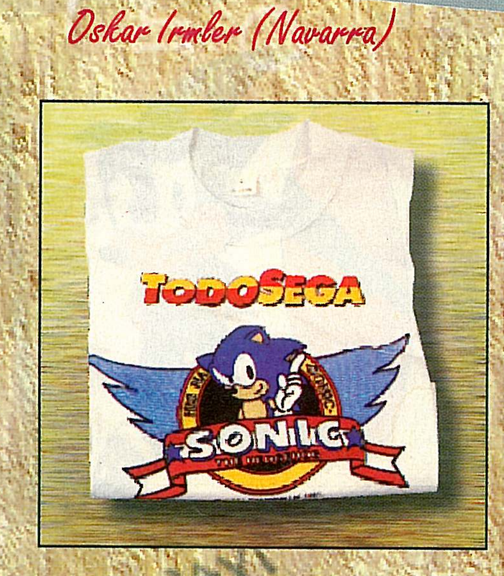




Oskar Irmler (Navarra)

Manuel Cintas (Sevilla)

Ramon Alonso (Zaragoza)



Hay quien piensa que basta con enviar un dibujo para que sea publicado. Hasta cierto punto esto es cierto, pero dada la alta calidad de los dibujos que recibimos, ¡vamos a tener que abrir una nueva sección que se llame el Museo de Arte Sega!

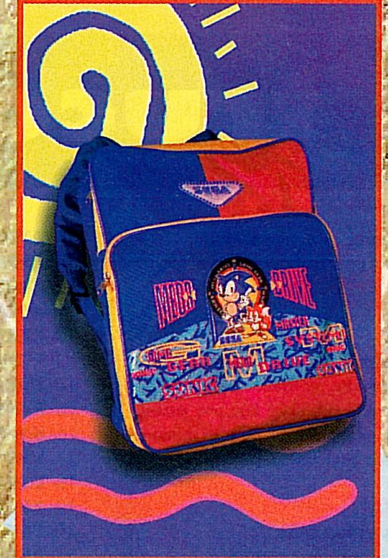
Bromas aparte, seguid enviando vuestros dibujos, esta alucinante camiseta os espera.



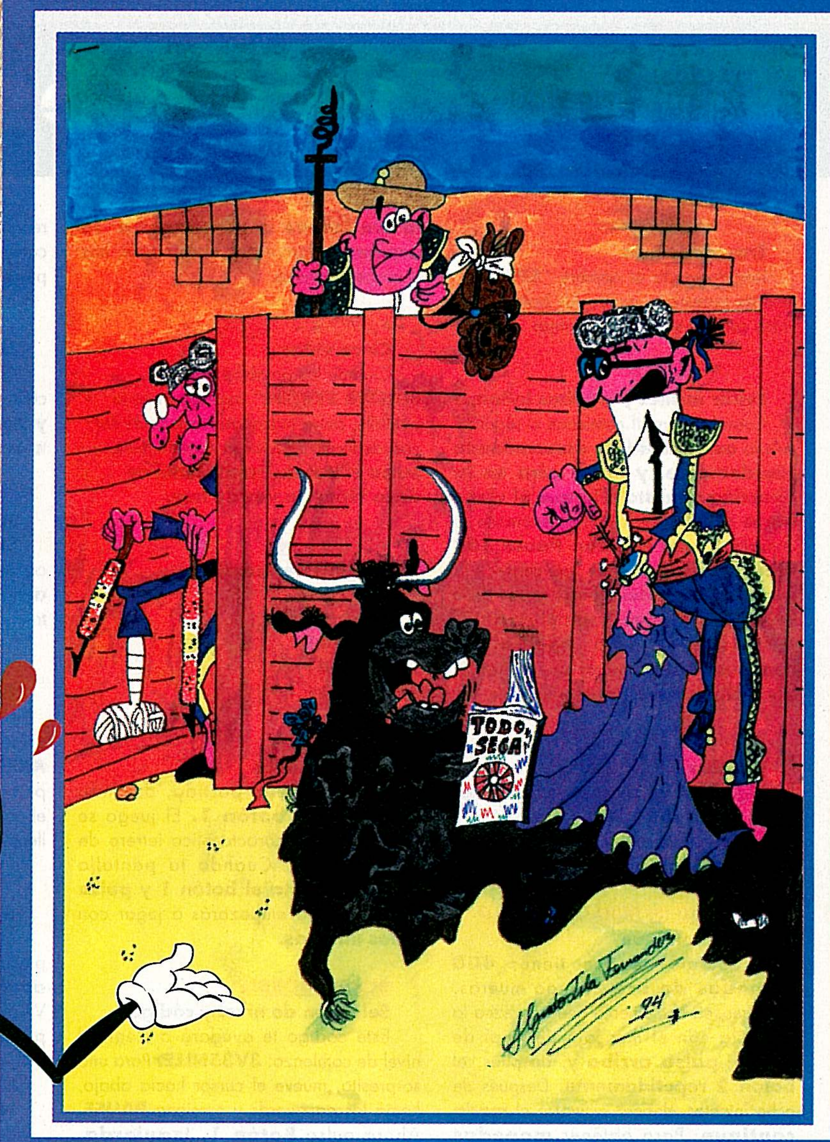
Patricia Rull (Almería)

Miguel Castro (Madrid)





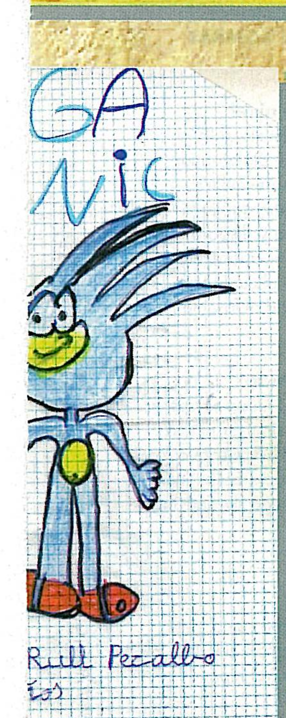
Como podéis observar por el dibujo que nos ha enviado Alfredo, ni siquiera el toro ha podido librarse del irresistible encanto que tiene nuestra TodoSega. Cuentan las malas lenguas que en esos momentos de desdicha para Mortadelo, hasta Filemón se encontraba leyendo TodoSega. Enhorabuena Alfredo, ¡qué disfrutes con tu nueva mochila!

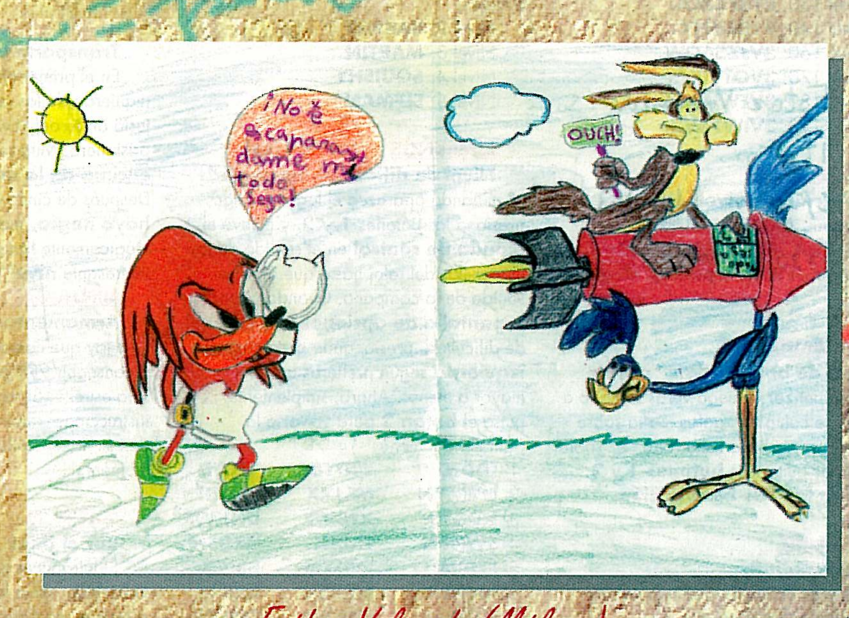


Alfredo Isla (Asturias)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!







Esther Valverde (Málaga)



Agua-Kira Pulgarin (Madrid)

Los mejores trucos par

ACTION FIGHTER

Tres vidas más

Introduciendo el nombre "**SPECIAL**" tendrás protección contra las balas y tres vidas cuando se agote el tiempo.

AFTERBURNER

Evitar misiles y créditos infinitos

Cuando un misil comience a seguirte, evítalo **ascendiendo o descendiendo rápidamente, y luego gira en la dirección opuesta a la que él viene hacia ti**. Para los créditos, enciende tu consola y pulsa el **botón Pause 100 veces** seguidas antes de que empiece la demostración del juego. Tendrás **créditos infinitos** hasta el nivel 17. Para acceder a la **opción de continuaciones**, tendrás que pulsar **1**, **2** y **arriba** simultáneamente al morir.

ALEX KID

Regalos

Algunas de las nubes en la fase de los ninjas son amarillas. Si disparas contra ellas cinco veces consecutivas podrás conseguir un valioso regalo.

ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Modo continue

Asegúrate de que tienes **400 monedas de oro** cuando mueras. Entonces, en el momento que aparezca la pantalla con el mensaje de final de partida, **pulsa arriba** y, después, el **botón 2 repetidamente**. Después de ocho intentos, deberá activarse el **modo continue**. Para obtener **monedas extras**, mata al primer pulpo que se aparezca, **golpeándole en sus tentáculos,** después introdúcete en lo que quede de su cuerpo para acceder a un **nivel secreto** lleno de monedas.

ALEX KID IN THE ENCHANTED CASTLE

Solución al Paperockian y Lago Podrido:

1- Roca, Roca
2- Tijeras, Tijeras
3- Roca, Tijeras
4- Papel, Papel
5- Roca, Roca
6- Roca, Tijeras

Para la pantalla final, **Lago Podrido,** camina en el siguiente orden: Sol, líneas sinuosas, Luna, estrella, líneas sinuosas, pez, estrella, pez y corona.

ALIEN 3

Vidas infinitas, invisibilidad

Hay dos formas de obtener vidas infinitas. La primera es: cuando **el primer jugador muera,** introduce su nombre como **Alien** y entonces habrás obtenido **vidas infinitas**. La otra: selecciona **CONFIGURE** en la pantalla del título, marca los **dos players** y empieza a jugar. **Pierde todas las vidas** y regresa a la pantalla de CONFIGURE. Una vez allí, elige **CONTINUAR** y verás que los dos jugadores disponen de **vidas infinitas**. Para invisibilidad, sube **arriba** del todo y ve a la **izquierda,** cambia el **lanzallamas y dispara a la izquierda**. Para volver a ser visible, haz el proceso inverso.

ALTERED BEAST

Cinco vidas

Cuando las palabras "**SEGA MASTER SYSTEM"** aparezcan en la pantalla, pulsa todas las direcciones del pad de forma circular y repetidamente **pulsa el botón 1 para obtener cinco vidas en vez de tres.**

BART VS THE SPACE MUTANTS

Códigos de acceso

Piso1: **14**
Piso 2: **32**
Piso 3: **11**
Piso 4: **41**
Piso 5: **21.**

BLACK BELT

Vidas infinitas

Comienza una partida, dejando presionado el **botón 1.** El juego se iniciará con el característico letrero de vidas y nivel. Cuando la pantalla parpadée, **suelta el botón 1 y pulsa Reset.** Ahora empezarás a jugar con **vidas infinitas.**

BUBBLE BOBBLE

Selección de nivel y códigos

Este código te ayudará a elegir el nivel de comienzo: **3V35NLLE.** Para una sorpresita, mueve el cursor hacia abajo, hacia los passwords y presiona **PAUSE.** Ahora pulsa **Botón 1, Izquierda, Abajo, Arriba, Botón 1, Arriba, Botón 1, Arriba.** Prueba estas instrucciones, tanto para Bub como para Bob. Y si además quieres otras ventajas, al principio del juego ve a la pantalla de password y dale a la pausa. Ahora presiona el botón **1**, **izquierda**, **abajo**, **arriba**, botón **1**, **arriba**, botón **1** y **arriba**.

Nivel 48: **IEWABURN**
Nivel 100: **IE7CB72V**
Nivel 130: **RYRFZJKA.**
Nivel 140: **RYDFUPFC.**
Nivel 160: **3VJZ56QW.**
Nivel 170: **3VOTVIKA.**
Nivel 180: **3VEWWASR.**
Nivel 190: **3VIW7BVZ.**

CHOPLIFTER

Selección de nivel

Presiona **ARRIBA**, **ABAJO**, **IZQUIERDA**, **DERECHA** y el botón **1** en la pantalla de títulos y **podrás elegir el nivel.**

DYNAMITE DUX

Fase de bonificación

Al comenzar el juego verás sentado a un hombre calvo con gafas. Salta sobre su cabeza y vuelve a saltar otra vez sobre él mientras pulsas los **botones 1** y **2**. Irás a una **fase de bonificación**.

GAUNLET

Más créditos

Conecta el otro joypad tras haber consumido el tercer crédito. Te reencarnarás en el otro soldado y continuarás el combate desde el mismo punto.

GHOULS'N GHOSTS

Movimiento lento

Cuando los monstruos empiecen a caer sobre el caballero haz una **pausa y pulsa el botón B.** De esta manera, te moverás lentamente, pero no morirás.

GOLDEN AXE

Tres vidas más

Si has gastado todas las continuaciones, pulsa al mismo tiempo **arriba-izquierda** y **1** para conseguir tres vidas más.

JAMES BOND THE DUEL

Regalos

Un truquito que requiere dos mandos de control. Mantén pulsados, a la vez, **ARRIBA** e **IZQUIERDA,** en el segundo pad. Si después presionas el **botón 1** en el primer pad, llegarás a una pantalla llena de buenos regalos.

JUNGLE BOOK

Selección de fase

Después del primer logo Disney, presiona **arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha y start.** Verás que en la pantalla de presentación puedes **elegir fase.**

KLAX

Nivel de dificultad

Pulsa **ARRIBA**, **IZQUIERDA**, los botones **A**, **B**, **C** y pulsa **START** en la pantalla de presentación para incrementar el nivel de dificultad. **En los niveles 6 ó 11 haz una X con las fichas para transportarte al nivel 49**.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Códigos de nivel

Simplemente, introduce **HPKEITH** en la pantalla de password y, después, estos códigos:

Nivel 2: **BARNEY**
Nivel 3: **MARTIN**
Nivel 4: **SQUISHY**
Nivel 5: **ELFMAN**

LEMMINGS

Nivel de dificultad, passwords

Cuando aparezca el logo de Sega, presiona los botones **1 y 2,** y mueve el **mando de control** en el sentido de las manecillas del reloj hasta que oigas el sonido de la campana. Cuando aparezca la **pantalla de opciones,** elige el nivel de dificultad, presionando **derecha o izquierda** según prefieras un nivel mayor o menor. Ahora, simplemente, pulsa el **botón 2** para volver a la pantalla del menú.

1- **LDDTD**	**YTDYD**	**YFDTD**
2- **QWKYN**	**MSJXX**	**CRDQF**
3- **NDOTD**	**XFDWF**	**DNKWP**
4- **SWKYN**	**TSJXX**	**VKDSN**
5- **FTDVM**	**TVDXN**	**BSLPB**
6- **KMKBX**	**BMKZG**	**DZDJR**
7- **HTDVM**	**SYDXN**	**FWLPB**
8- **MMKBX**	**PMKZG**	**SNDHJ**
9- **VDDTD**	**LKDWF**	**TRKXT**
10- **ZWKYN**	**DMKPB**	**WYDDK**
11- **XDDTD**	**PYDMJ**	**XVKKT**
12- **CXKYN**	**LMKPB**	**PSDGS**
13- **PTDVM**	**LPDPR**	**VLXBX**
14- **TMKBX**	**YFKRK**	**XSDVM**
15- **RTDVM**	**KSDPR**	**YPKBX**
16- **WMKBX**	**GGXRK**	**CLDVD**
17- **VHDVD**	**SGDPJ**	**DPKXP**
18- **ZZKZN**	**GFKNC**	**GWDRF**
19- **XHDVD**	**RRDLK**	**HSKXP**
20- **CBKBP**	**NFKNC**	**YPDTN**
21- **PXDWM**	**NHDNS**	**FXLQB**
22- **TQKCX**	**BYKPL**	**HFDLR**
23- **RXDWM**	**MLDNS**	**JBLRB**
24- **WQKCX**	**JYKPL**	**WSDJJ**
25- **FJDVD**	**FWDLK**	**XWKLT**
26- **KBKBP**	**XJJCX**	**ZDDGK**
27- **HJDVD**	**JWDZD**	**BBKMT**
28- **MBKBP**	**FKJCX**	**SXDHS**
29- **YXDWN**	**FMDCN**	**FXKFX**
30- **DRKCX**	**SCKFG**	**FXKFX**

MASTER OF DARKNESS

Opciones varias

En el logo de MASTER OF DARKNESS pulsa **arriba** y **botones 1** y **2** al mismo tiempo. El menú que aparecerá frente a ti te permitirá elegir el nivel que desees, hacerte invencible, comprobar las melodías del juego e incrementar tus créditos y continuaciones.

MOONWALKER

Selección de nivel

Conecta los dos pads y enciende tu Master System. **En el pad 1, pulsa ARRIBA, IZQUIERDA y el botón 1 y en el pad 2 presiona START.** Ahora pulsa **START** en el pad 1.

MORTAL KOMBAT

Modo "Gore"

Mantén pulsados, los **dos botones de fuego** mientras giras el pad en el sentido de las agujas del reloj. Si todo va bien aparecerá durante un instante la frase **NOW ENTERING KOMBAT**.

NEW ZEALAND STORY

Transporte a otro nivel

En el primer nivel muévete al lado izquierdo de las series de plataformas justo antes del kiwi que se encuentra prisionero. Mira a la izquierda, salta **encima de la mancha** y dispara. Después de cinco disparos aparecerá un **hoyo negro,** mediante el cual serás mágicamente transportado al fascinante e interesante **nivel 1-4.**

NINJA GAIDEN

Armamento ilimitado

Hay que comenzar el juego y esperar a conseguir 999 puntos sin usar ni una sola estrella. Si seguís estrictamente estas instrucciones tendréis vuestra bolsa llena de estrellas y bolas de fuego durante todo momento.

OUT RUN

Ver el final

Si introduces tu nombre como **ENDING,** verás la secuencia del final y si quieres acceder a un nivel hiper-difícil,

a tu Master System....

pulsa **START** y luego el botón **C** 10 veces y vuelve a pulsar **START**. La mejor ruta es girar todo el rato a la derecha cuando te encuentres en una bifurcación. Verás que el viaje es más fácil y que tienes más tiempo para acabar cada fase.

PAC-MANIA
Acceso a un nivel secreto
Si devoras todos los puntos, excepto los puntos de energía, y además recoges el objeto de bonificación del centro del laberinto, aparecerás en un nivel secreto.

POPULOUS
Códigos de niveles
Nivel 15: **ALPOUTOND**
Nivel 37:**SCOWILDOR**
Nivel 399: **ALPOCON**
Nivel 1750: **BINTLOW**

POWER STRIKE
Más vidas
En la pantalla de títulos, pulsa **abajo, derecha, abajo, abajo, izquierda, derecha, arriba, derecha y el botón 1 dos veces.**

PRINCE OF PERSIA
Passwords de niveles
Nivel 2: **GKMIFZ**
Nivel 3: **GJJIEU**
Nivel 4: **FHEGCI**
Nivel 5: **HHMIDV**
Nivel 6: **LJPLGK**
Nivel 7: **IFJHCP**
Nivel 8: **OKJMHK**
Nivel 9: **QKQNIV**
Nivel 10: **OHLKFF**
Nivel 11: **QULGI**
Nivel 12: **YKIOIR**
Lucha Final: **ODFICQ**
Rescate de la Princcesa: **POCICO**

RAMPAGE
Vidas infinitas, créditos
Pulsa **todas las direcciones del pad de forma circular** en el sentido de las manecillas del reloj, **y luego los botones 1 y 2 simultáneamente**. Cuando salga el mensaje de **Game Over**, pulsa los dos botones de disparo y conseguirás tres créditos.

RASTAN
Continuaciones infinitas
Pulsa el botón **Reset** y, después, aprieta a la vez los botones **1** y **2** y la diagonal **abajo-izquierda**. Observarás que el logo de Rastan se vuelve azul.

REGRESO AL FUTURO II
Paso del nivel 1
Pulsa **pause**, **arriba** y **abajo** y conseguirás pasar al siguiente nivel.

R-TYPE
Invencibilidad, continues
Antes de encender la consola, presiona la diagonal **abajo-derecha** en el pad 1 y la diagonal **arriba-izquierda** en el pad 2 y, manteniendo la combinación pulsada, enciende la consola. En la pantalla de continuaciones, rota el pad direccional en el sentido de las agujas del reloj y el número de continuaciones aumentará hasta **doce**. Para la fase secreta, cuando llegues a la fase cuatro, busca una pantalla llena de minas. Verás que en lo alto hay un pequeño hueco. Dirígete hacia él y entrarás en esta fase secreta.

SHADOW OF THE BEAST
Objetos varios
Al principio del nivel 3, arroja una moneda al pozo y serás premiado con una **vida extra.** Encontrarás un **jet pack y una máscara** fuera de la entrada del nivel 5. Colócalas dentro de la habitación o morirás. Coge la **llave** en la esquina superior izquierda del nivel 2 para abrir la puerta del castillo. Utiliza la opción del **gran salto** para destruir al monstruo del nivel 4. Para esta tarea también necesitarás la escopeta.

SHINOBI
Selección de nivel
Para poder elegir nivel presiona **abajo** a la **izquierda** a la vez que mantienes apretado el botón **2**.

SONIC CHAOS
Invencibilidad
Elige a Sonic y realiza la Súper Carrera (arriba y 2) durante más o menos 30 segundos. Se oirá una musiquilla y a partir de ese momento será invencibles.

SPACE HARRIER
Vidas infinitas y continuaciones
Para más continuaciones pulsa **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, abajo, arriba, abajo, arriba**. Para conseguir vidas infinitas introduce: **xxxxxxxxxxx** cuando aparezca el mensaje **GAME OVER**. Introduce **p1¡D!ZK09mZpe EljioxoGUHC** en la tabla de puntuaciones y aparecerás casi al final.

SPIDERMAN
Acabar con los jefes y Pac-man
Para acabar con Sandman simplemente hay que mantenerse cerca de los extintores y cuando éste se acerque, le enchufas con uno, y se evaporará dejando una llave. Para matar al Hombre Lezar, tienes que **envolverlo con la tela de araña** y, una vez inmóvil, darle patadas hasta que vuelva a ser normal. Repite la operación tantas veces como sea necesario. Para jugar a una versión del Pac-man, empieza una partida en el **modo Nightmare**. Cuando llegues al **nivel Electro** y hayas recogido la **llave**, tírala al lado izquierdo de la pantalla. Lánzate a por la pequeña **Game Gear** en la parte de abajo, regresa a la **habitación de Peter** y accederás a este juego oculto.

STRIDER
Paso de nivel
Para pasar al **nivel 2,** presiona el **botón 1** cuando aparezca el título en la pantalla. Una vez veas el siguiente título, dale **Abajo, Arriba y ambos botones a la vez.** Para pasar al **nivel 4,** espera hasta que vuelva a aparecer el título en la pantalla, entonces mueve **Abajo, Derecha** y presiona los **dos botones simultáneamente.**

SUPER KICK OFF
Cambio de equipos
Para cambiar de equipos ve al menú principal y elige otro idioma. Por ejemplo si seleccionas el italiano podrás competir contra equipos como el **MILAN.**

SUPER MONACO GP 1
Para conseguir el mejor equipamiento en tu coche **elige un motor FIRENZE V12 que proporciona la máxima velocidad, neumáticos blandos si el circuito tiene muchas curvas, y duros si es un circuito en el que predominan las rectas.**

SUPER MONACO GP
Passwords
2. **AZNM JDBZ**
3. **DHMT VSJS**
4. **ZZEE HYOT**
5. **EXIP OONJ**
6. **JYZH WOEL**
7. **CQAZ AQL**
8. **ZPIE VTLB**
9. **DIJT VGNX**
10. **HYSF WJKS**
11. **RCQO TDFT**
12. **CRWZ OBJM**
13. **BTMY VBJP**
14. **ZXDE VBJP**
15. **EDWP WCCJ**
16. **EDYP WWWO**

SUPER MONACO GP 2
Passwords
7. **ROOO QEFP**
8. **OEHC SIYK**
9. **FFJD WBWZ**
10. **CXYZ EGNF**
11. **NWGJ ZEGC**
12. **CRAZ EBJL**
13. **TBEA USDP**
14. **NUPC FFGJ**

TAZ-MANIA
Más vidas
En el nivel 1, **házte con una vida** en el primer conjunto de nubes que veas, y, después, recoge otra al final del nivel. Ahora **suicídate** y repite el proceso hasta que tengas suficientes vidas.

TERMINATOR
Selección de nivel
En la pantalla del título, presiona simultáneamente los **botones 1** y **2 del pad**. La imagen se tornará negra y entonces pulsa **izquierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo**. Aparecerán dos ceros pequeñitos; con **derecha o izquierda** podrás elegir el nivel de juego.

THE FLINTSTONES
Selección de nivel
En la pantalla de presentación, pulsa: **arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda.** Durante el juego haz una **pausa** y deja apretadas al mismo tiempo los botones **1** y **2,** y realiza estos movimientos:
ARRIBA: **nivel 1**
DERECHA: **nivel 2**
ABAJO: **nivel 3**
IZQUIERDA: **nivel 4**

THE LUCKY DIME CAPER
Más poder, passwords
Cuando encuentres un cacharro que bote, rómpelo y lo que hay en su interior incrementará tu poder. Avanza un trecho y date la vuelta: el cacharro ¡habrá vuelto a aparecer, con más poder en su interior!
50 créditos: **LA6ABE3W**
Vidas infinitas: **RZBAA6V6**
Disparo máximo: **AADTAAEL**
Sorpresa de la casa: **XE6ABE3W**

THUNDER BLADE
Invencibilidad y consejo
Pulsa **arriba**, **abajo**, **izquierda**, **derecha** y el botón **1** en la secuencia de presentación. Cuando te aproximes al final del nivel de la fortaleza, sube a cualquiera de las **esquinas superiores** y permanece inmóvil. En la segunda mitad de la **fase 1** esquiva los misiles de los tanques moviéndote por el **borde de la pantalla** en sentido inverso a las manecillas del reloj.

VIGILANTE
Selección de nivel
Pulsa, en la pantalla del título, diagonal **arriba-izquierda** y los botones **1** y **2** al mismo tiempo. Después, mueve el pad a **derecha** o **izquierda.**

WIMBLEDON
Más puntos y ventajas
Para asignar a tu jugador 52 puntos introduce cualquiera de estas claves en el modo Tour: **JJI AAH FHI** ó **EFJ DER XHA**. El código: **IKM JKI POC,** te permitirá jugar con la máxima velocidad, habilidad y potencia.

WOLFCHILD
Selección de nivel
Utiliza este password: **J8TPR**

WONDER BOY III
Selección de fase
Lizar Man: **LIZC D6W EN7B PA9**
Mouse Man: **FWOD F2W AYEK 6C2**
Piraña Man: **E2) D2W B6EK 73U**
Lion Man: **THC3 YTW DE4U R5H**
Hawk Man: **9GC5 YHX XY4V TTH**

WONDERBOY
Acceso a un mundo superior
En la pantalla de créditos presiona el botón **1,** luego vuelve a presionarlo dos veces, y después pulsa el botón **2** dos veces. Hecho esto pulsa ambos botones y **ARRIBA** a la vez, y **accederás a un mundo superior.**

WONDERBOY 3 (THE DRAGON'S TRAP)
Invencibilidad
Llena de espacios la palabra que te pidan en la pantalla de passwords.

.... y tu Game Gear

ALIEN 3
Todas las armas
Introduce el término **CHEAT** como nombre para jugar.

AX BATTLER
Passwords de niveles
Firewood Village: **KADB BMCM NPLM DLBE**
Turtle Village: **AHNN ANAB IOCN OAJN SAND**
Marrow: **IMME KEJE ALKD PNOF**
Firewood City: **JMLO BFKC DLEC EAPI TURTLE**
Village: **PIPF OEBA ODGA IIKO**
Sand Marrow:
OOBK CBPM IMAM NBLP
Holm Stock: **EEAP IKLN LMPE CNOG**

CHUCK ROCK
Passwords de nivel
Nivel 2: **7G09M**
Nivel 3: **NN6E3**
Nivel 4: **84AKC**

COLUMNS
Otro final
Ve al **modo Flash** y selecciona un bloque alto de nueve. Después de haber elegido el nivel de dificultad, empieza a jugar y, cuando termines el juego, aparecerá **un final** diferente del normal.

DRAGON CRYSTAL
Aumento de energia
Espera a que aparezca la barra de energía y pulsa repetidamente el botón **2** hasta que ésta llegue a su nivel máximo.

FACTORY PANIC
Passwords y vidas extras
Para controlar la situación en la fábrica, en la pantalla de presentación pulsa al mismo tiempo **arriba**, **izquierda**, **1**, **2** y **Start**; verás un submenú que te permitirá elegir el nivel y te dará inmunidad. Para las **vidas extras**, deja correr el tiempo hasta llegar a 100, y luego recolecta todas las estrellas de las cintas transportadoras.
Nivel 1: **TSMDCV**
Nivel 2: **TTNDCV**
Nivel 3: **TVPDCV**
Nivel 4: **TZTDCV**
Nivel 5: **THBDCV**
Nivel 6: **THBEDW**
Nivel 7: **THBGFY**
Nivel 8: **THBKJC**
Nivel 9: **THBSRK**
Nivel 10: **THCSSL**
Nivel 11: **THESUN**
Nivel 12: **MQANCZG**
Nivel 13: **MSCNCZG**
Nivel 14: **MWGNCZG**
Nivel 15: **MEONCZG**
Nivel 16: **MEOODAH**
Nivel 17: **MEOVJGN**
Nivel 18: **MEOCROV**
Nivel 19: **MEPCSPW**
Nivel 20: **MERCURY**

INDIANA JONES LAST CRUSADE
Objetos varios
En el nivel 5, ve siempre hacia **arriba.** Cuando estés en todo lo alto, dirígete a tu **izquierda** y encontrarás el Diario. Cuando termines el nivel 6, debes pisar las letras **I, E, O, V,** . En el nivel 3, justo antes de llegar a la tumba, ve sobre la plataforma a la **izquierda** y encontrarás el escudo de Damocles.

JUNGLE BOOK
Selección de fase
Cuando aparezca el logo de Disney rota el pad en la dirección de las agujas del reloj hasta oír el sonido de un timbre. Después pulsa hacia la **izquierda** o la **derecha** para seleccionar la fase.

KRUSTY'S FUN HOUSE
Códigos de fases
Fase 2: **SELMA**
Fase 3: **SCRATCHY**

LAND OF ILLUSION
Plataforma secreta
Ve a la primera fase del nivel 1 y ataca a la culebra. Salta a través del muro y presiona **derecha**. Aterrizarás en una plataforma escondida en la pared. Atraviesa el muro hasta llegar a una plataforma con una parra. **Salta a ésta** para alcanzar a la gran serpiente. Arroja la manzana en su boca y coge la llave para terminar el nivel **en tiempo récord**.

MARBLE MADNESS
Selección de nivel
Ve a la pantalla de opciones y elige **Test FX 2 y Test Music 5.** Después ve a la pantalla de **Select Level**.

MICKEY MOUSE
Vidas y latas extras
Dirigíos al nivel de la biblioteca. Id hacia el jefe; cuando os encontréis con él, matadlo, y volved a la pantalla de las puertas. Repetid el proceso, recogiendo todas las vidas y latas extras que deseéis.

NINJA GAIDEN
Avance rápido
NINJA GIDEN DRAGON SWORD

OTTIFANTS
Selección de fase
Basement: **JYSF**
Construction: **AOHT**
Office: **PIHE**
Jungle: **NRCF**

OUT RUN
Tiempo ilimitado
Acude a la pantalla de presentación y pulsa los botones **1**, **2** y **Start**.

PENGO
Selección de fase y vidas
Pulsa **Start**, diagonal arriba (al mismo tiempo) y los dos botones de disparo varias veces.

PRINCE OF PERSIA
Códigos de niveles
Nivel 2: **DHJFCK**
Nivel 3: **FHKHDG**
Nivel 4: **IJFJFU**
Nivel 5: **JIMJFB**
Nivel 6: **IGGHDO**
Nivel 7: **HECFED**
Nivel 8: **LGMIEZ**
Nivel 9: **PJMLHM**
Nivel 10: **KDEFBH**
Nivel 11: **KCIFBC**
Nivel 12: **RHKLGJ**
Nivel Final: **RELJED**

PSYCHIC WORLD
Selección de escenario
Pulsa **arriba**, **izquierda** y los botones **1** y **2** al mismo tiempo, para acceder a la pantalla de selección.

SHINOBI
Selección de nivel y músicas
Deja presionado **izquierda** y **arriba,** después pulsa los botones **1 y 2** durante la pantalla de presentación, y **START**. Para **escuchar todas la melodías** del programa sólo tienes que pulsar **arriba** y **start** en la pantalla de presentación.

SHINOBI II
Todos los Ninjas y rutas
Para hacerte con todos los Ninjas, introduce este código: **9F723.** Esta es la **mejor ruta** para llegar al enemigo final:
1 **Pantalla A**
2 **Pantalla B**
3 **Pantalla C** (salida por arriba)
4 **Pantalla F** (salid por abajo)
5 **Jefe Araña**
6 **Pantalla M**
7 **Pantalla P** (salida por abajo)
8 **Pantalla F** (salida por abajo)
9 **El Jefe Pincho**
10 **Pantalla L**
11 **Pantalla P** (salida por arriba)
12 **Pantalla R** (salida por arriba)
13 **Pantalla T**
14 **Pantalla U** (cuatro ninjas)
15 **Ninja Negra**
16 **Jefe Final**

SLIDER
Selección de fase

JPPH	**PAJI**
CGEM	**ECATG**
LGNO	**NCJI**
EAAE	**ELAP**
NAJG	**NLJB**
EJAN	**ECCI**
NJJP	**NCLK**
EACG	**ELCB**
NALI	**NLLD**
EJCP	**GCAI**
NJLB	**PCJK**

SONIC
Esmeralda de Bridge
Para conseguir la reluciente esmeralda de la zona "Bridge", al lado del puente, bastará con que te coloques en el primer peldaño de éste y esperes a que la joya se desprenda. Cuando esté a media altura salta a por ella.

SONIC 2
Selección de nivel y una vida
En la fase 1-2, nada más introducirte en los subterráneos, pégate todo lo posible a la **izquierda** y déjate caer. Métete por la pared de la **derecha** y encontrarás una vida extra. Para elegir el nivel inicial,, cuando aparezca la pantalla de presentación pulsa **start** y mántenlo así hasta que salga la pantalla de opciones y, sin soltar esta tecla pulsa la diagonal **abajo-izquierda** y los botones **1** y **2** al mismo tiempo. Sonará un ruido. Ahora suelta la tecla **START** y presiónala de nuevo para jugar.

SPACE HARRIER
Nivel de dificultad, fase
Deja presionado el **botón 2** mientras enciendes tu consola para empezar a jugar en el modo fácil. Si quieres aumentar la dificultad, repite el proceso pero **pulsando el botón 1.**
Nivel 2: **EAGF**
Nivel 3: **CHFA**
Nivel 5: **DGBA**
Nivel 6: **HBGA**
Nivel 7: **FBHE**
Nivel 9: **BFCH**
Nivel 10: **HGDA**
Nivel 11: **AGED**

STREETS OF RAGE
Invencibilidad, selección fase
Ve a la pantalla de opciones y en el apartado sonido, selecciona los tracks **00** y **11** y hazlos sonar. Después selecciona el track **11** y, mientras suena, pulsa los botones uno y dos a la vez. Verás un menú con lo citado en el titular.

SUPER MONACO GP 2
Ver el final
Escribe en la pantalla de passwords **SENNA** o **CHAMPION**.

TERMINATOR
Selección de nivel
Cuando te encuentres en la pantalla principal, mantén apretado el botón **B** y luego presiona el botón **A**. Mientras está negra, presiona **Izquierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo.** Si todo ha salido bien, aparecerán dos ceros en la pantalla. Presiona izquierda o derecha para seleccionar el nivel.

THE LUCKY DIME CAPER
Más vidas
Consigue diez vidas y muere. En la próxima pantalla pulsa **start** tantas veces como puedas y entonces las tendrás.

WOLFCHILD
Passwords de nivel
Nivel 2 **WX9FZ**
Nivel 3 **FD4RH**
Nivel 4 **V9K65**
Nivel 5 **J8TPR**

WONDERBOY DRAGON'S TRAP
Códigos de nivel
Mouse Man: **G1X4 C17 EG43 LDF**
Piranha Man: **G1G4 W6P EGEZ 515**
Lion Man: **CLO5 5KF AHFA 87H**
Hawk Man: **KDGC PT7 EJAN**
Introduce **74WF LLF 87H2 BB5 KDGC PH7 EJ6Y J5K** para conseguir unos curiosos efectos.

SEGUNDAMANO

Como podréis observar, este mes no tenemos cupón. Pero lo hemos cambiado por más anuncios, un buen cambio, ¿o no?. El mes que viene estará de vuelta, para que podáis anunciaros.

VENTA

VENDO magníficos juegos de Mega Drive a 5.000 pesetas cada uno: «Flashback», «Quackshot», «Lakers Vs Bulls» y «European Club Soccer». A 3.000 pesetas: «Indiana Jones and the Last Crusade», «Arnold Palmer» y «Joe Montana'93». Preguntar por Manuel. TF: 955-685734.

VENDO Master System II, con un lote de juegos de Spectrum y 2 joysticks por sólo 6.000 pesetas. Preguntar por Joaquín. TF: 955-772986.

VENDO «Champions Europa» por sólo 3.000 pesetas. Preguntar por Rafael. TF: 968-511720 ó 968-511305.

VENDO Master System II con 5 meses de uso + 4 juegos y dos pads. Los juegos que incluye son: «Sonic», «Alex Kid», «Ninja Gaiden» y «World Grand Prix», por 19.000 pesetas. Interesados preguntar por Jose Luis en el siguiente teléfono: 986-862889.

VENDO 2 juegos de Game Gear: «WonderBoy» y «Halley Wars». Los dos por sólo 3.800 pesetas y uno por 1.995. Sólo Tenerife. Preguntar por Ignacio. TF: 928-371026.

VENDO Mega Drive con dos mandos y ocho juegos, junto con el Menacer y sus seis juegos. Por tan sólo 42.000 pesetas o también los vendo por separado. Preguntar por Julián. TF: 927-245037.

VENDO Mega CD con monitor en color (de buena calidad). Incluye 50 juegos en cartuchos y 10 juegos de CD, con regalo de 3 mandos y revista. Todo por la módica cantidad de 100.000 pesetas. Preguntad por Angel en el siguiente teléfono: 91-450943

INTERCAMBIO

¡QUÉ LOCURA! cambio el fabuloso «Eternal Champions», por el «Castlevania the Next Generation». Si queréis cambiar algún otro llamadme de 9:30 a 11:00 horas. Preguntar por Pablo. TF: 985-5562668.

CAMBIO «Global Gladiators» por el «Mortal Kombat» de Game Gear. No lo encuentro en ningún sitio. Preguntar por Nacho (hijo). Todos los días de 18:00 a 21:00 horas. TF: 96-3489285.

CAMBIO «World of Illusion» de Mega Drive, por «Lemmings» de la misma consola. Preguntar por David. TF: 96-3405465.

CAMBIO «Mazing Wars» por un juego de lucha cualquiera, aunque prefiero que sea el «Street Fighter II Special Champions Edition» o «Mortal Kombat» de Mega Drive. Interesados llamar al TF: 968-100231. Preguntar por David.

CAMBIO «Flashback» por «Eternal Champions» de Mega Drive. Preguntar por Celes. TF: 981-719098.

CAMBIO Master System II con un mando y el juego «Alex Kidd», por la consola Game Boy o Game Gear, junto con algún que otro juego. Llamad al teléfono: 976-594203 y preguntar por Tomás.

CAMBIO el juego de Mega Drive «Flashback por «General Chaos», «Rocket Knight», «Pink Panther» o «Road Runner» de Mega Drive. Llamar de 15:00 a 23:00 horas al TF:91-3114166. Preguntar por Fernando.

CAMBIO Super Nintendo con estos excelentes juegos: «Aladdin», «Starwing», «Jurassic Park», Street Fighter II Turbo» y «Alien 3», por Mega CD II con el juego «Sonic CD» y «Night Trap». Llamar de 2:00 de la tarde a 11:00 de la noche al siguiente teléfono: 928-251364. Preguntar por Raúl.

VARIOS

CAMBIO Game Boy con 18 juegos y suscripción al Club Nintendo y Master System II con 3 juegos y un control pad. Cambio las dos por una Mega Drive o las vendo por 14.900 pesetas (ambas dos) o también. Preguntar por Jose. en el TF: 96-3471846.

VENDO O CAMBIO «Street Fighter II» y también compro otros juegos para Mega Drive. Preguntar por Ignacio. TF: 986-297967.

VENDO O CAMBIO Mega Drive japonesa con «Sonic» y «World Cup Italia'90». La cambio por Master System II sin juegos, en caso de vender la vendo por sólo 8.000 pesetas. Preguntar por Fco. Javier. TF: 924-371044.

COMPRO O CAMBIO el juego para Mega Drive «Side Pocket», cambio de juegos o precio a convenir. Llamar de 3 de la tarde a 11 de la noche al TF: 91-3114166. Preguntar por Fernando. Sólo para Madrid.

VENDO a 3.000 pesetas o cambio «Strider», «Swat», «Alisia Dragon» y «Dick Tracy». Llamar al TF:93-3113549. Llamar de 21:00 a 22:00 horas. Preguntar por Miguel. Sólo para la ciudad de Barcelona.

CLUBS

CLUB SONIC. Sólo 300 pesetas al mes y desde fantásticos sorteos, hasta un fabuloso carnet, trucos, etc... Escribir a: Carlos Losada Sánchez, c/Ave María, 39. 41700 -Dos Hermanas- (Sevilla).

CLUB DE GAME GEAR sorteos, trucos, cambio de juegos, noticias a la última sobre Sega. El mejor club, sólo para tu Game Gear. Para más información, preguntar por Carlos en el teléfono: 987 - 418573. ¡APÚNTATE!

¡HOLA CONSOLEROS! me gustaría hacer un club con los consoleros que tengan la Mega Drive. Podremos intercambiar trucos y hacer buenos amigos. Escribe a: Francisco Lorenzo Caba, c/Fuenterrabia, 9-6º B. 28014 -Madrid-

¿QUIERES SABER ALGUN TRUCO PARA TU MEGA DRIVE? tengo 775 trucos para 263 juegos de Mega Drive. Seguro que tengo el que tú necesitas. Envía una carta con 100 pesetas dentro para que te envíe tu truco. Pablo Reig Montaner, c/Primado Reig, 129-6º A. 46020 -Valencia-.

SI QUIERES saber más sobre tu Mega Drive, envíanos un truco y además de ser socio, te aclararemos tus dudas. Escribe a: Fco. Javier Novillo Arguedas, c/Salvador Minguifón, 12-1º D-Esc. Dcha. 50002 -Zaragoza-.

COMPRA

COMPRO el cartucho de carreras «Buggy Run» de Master System por 1.000 pesetas. no acepto más. Llamar de lunes a viernes a partir de las 6:00 horas. Sólo para Barcelona y pueblos cercanos. Preguntar por Sergi en el teléfono: 93-3004448.

DESEARIA COMPRAR el «Mortal Kombat» de Game Gear por 3.500 pesetas. En buen estado y si fuera posible con caja e instrucciones. Preguntar por Juan Daniel. TF:91-4761332.

COMPRO los siguientes juegos de Game Gear por 3.500 pesetas cada uno: «Aladdin», «Cool Spot», «Winter Olimpics» y «Micromachines». Preguntar por Maxim. TF: 96-1720025.

COMPRO «Quackshot» de Mega Drive. Llamar de 14:30 a 16:00 horas. Preguntar por Manuel en el: 93-2610427.

COMPRO el juego de lucha para Mega Drive: «Eternal Champions», entre 3.000 y 6.000 pesetas. Preguntar por Manolo. TF: 954-438047.

COMPRO juegos para Sega Master System: «Sonic Chaos», «Aladdin», «Star Wars» y demás éxitos de Sega, a menos de 1.000 pesetas cada uno. ¡Date prisa! Preguntar por David en el siguiente teléfono. TF: 968-297424.

COMPRO los siguientes juegos: «Aladdin», «Shinobi III», «Cool Spot», «Sonic 3», «World Class Champions Soccer», «Streets of Rage II» y «Dragon Ball Z» de Mega Drive, por 3.000 pesetas cada uno. Llamar al teléfono 972-267547 y preguntar por Marc. ¡¡ ES URGENTE!!

COMPRO «Street Fighter II Special Champions Edition» de Mega Drive, por 5.000 pesetas. Preguntar por Manolo. TF: 954-438047.

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"

Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.


VIRTUA
RACING
PROHIBIDO
JUGAR SIN CASCO
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad. Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, a 23 Mhz, multiplica la velocidad de movimiento de los gráficos poligonales por cuatro, eleva el juego a las tres dimensiones y produce una sensación de realismo difícil de olvidar. Impresionante. ¿No?. Y además, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo... o enemigo. Si quieres ser el mejor piloto ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros